UCG

PS3 专辑

VOL.27

PS3 SPECIAL




CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE

PS3专辑 VOL.27 PS3 SPECIAL

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

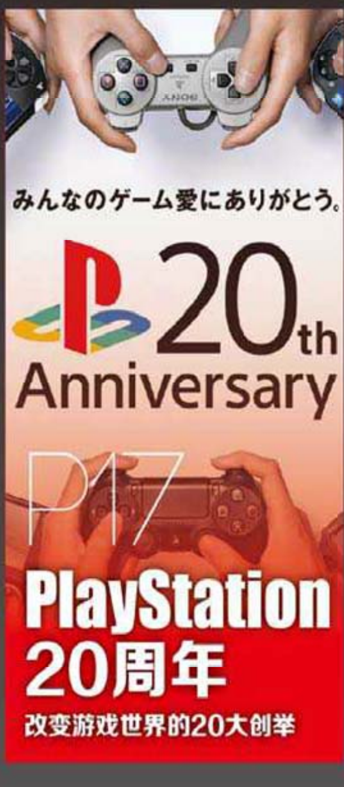
责任编辑：司徒冠鸣
封面设计：anubis

信息集结 INFOMATION





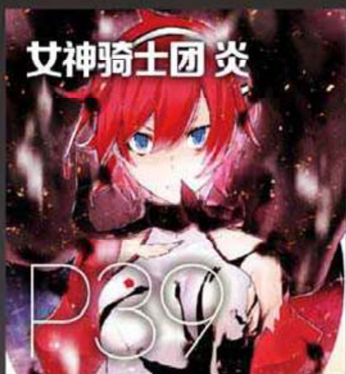
特企集结 FEATURE



劲作集结 EXPRESS







攻略集结 GUIDE







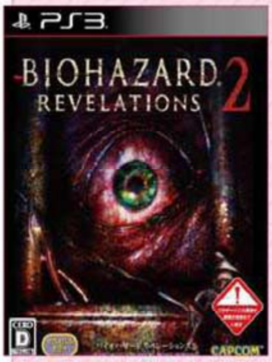
PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■热情传说



■战国无双 4－Ⅱ



■生化危机 启示录 2



■如龙 0 誓约之地

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア Koei Tecmo	策略模拟	日版	日版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	忧世志士	忧世ノ志士	Spike Chunsoft	动作	日版
2015 年 2 月					
11 日	热血进行曲 大运动会 全明星特别篇	ダウンタウン热血行进曲 それゆけ大运动会－オ－ルスタ－スペシャル－	Arc System Works	动作	日版
11 日	战国无双 4－ Ⅱ	战国无双 4－ Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城	Square Enix	动作	日版
27 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピ－ス海贼无双 3	BNGI	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次ス－パ－ロボット大战 Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版

潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Konami	动作冒险
PS3 Metal Gear Solid Ⅴ The Phantom Pain		美版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价：未定		



文 大汉 美编 NINA

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

“《潜龙谍影》系列”的威名不需要小编多述，小岛秀夫在游戏剧情、画面、游戏性以及各种小细节上的把握都是世界一流的。目前小岛工作室正在火热开发的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》是全世界主机玩家都为之瞩目的作品。每逢发布会或是颁奖秀，阔气一点的大咖都会请小岛来镇台，其影响力足见一斑。不仅如此，小岛秀夫深谙玩家们迫切希望看到本作最新动态这样急切的心理，所以时不时通过官网的“Kojima Station”放出一些猛料。在此就由小编为读者们整合一下情报吧。

■Big Boss在拿山猫递过来的水时因为对义肢的不适应，这一细节被小岛秀夫巧妙表现。



BRIEF

演示的最开始，Big Boss 和他的老朋友山猫在阿富汗的沙城暴中艰难骑行，不过即使是在这样恶劣的天气中，山猫却依然十分镇定地为 Big Boss 做了任务简报。在两人传递水壶的小动作中我们可以看到，“无界之师”崩坏后的 9 年，Big Boss 的左手已经被义肢取代，而显然他还没能完全适应这个新“部件”。不过按照小岛的制作风格，左手的义肢在游戏中必定会有特殊的功能助玩家一“臂”之力。比如以往的游戏中，角色必须贴墙后才能通过敲击墙壁发出声音以吸引敌兵，然而在本作中，机械臂能够自己发声，从而达到吸引敌兵的效果。（不过其实打个响指也能达到相同的目的吧……）

本次演示的主要任务是调查落入敌手的卡兹的位置，由于当时的阿富汗尚属前苏联的军事势力范围内，所以 Big Boss 依然需要只身潜入敌营，在没有任何友军支援的情况下获得情报内容。我们还看到，山猫将卡兹的墨镜递给了 Big Boss，告诉他你是惟一一个能将这副墨镜物归原主的人。

就在山猫完成简报打算离开时，他回头看了眼 Big Boss，下马对着他喊道："去吧，让传奇再现吧！"这一句带着男子汉间无比信任的话，让人些许体会到了小岛曾在推特上"本作是关于热血男儿的一段故事"这句话的用意。



□"让传奇再现吧！"

EQUIPMENT

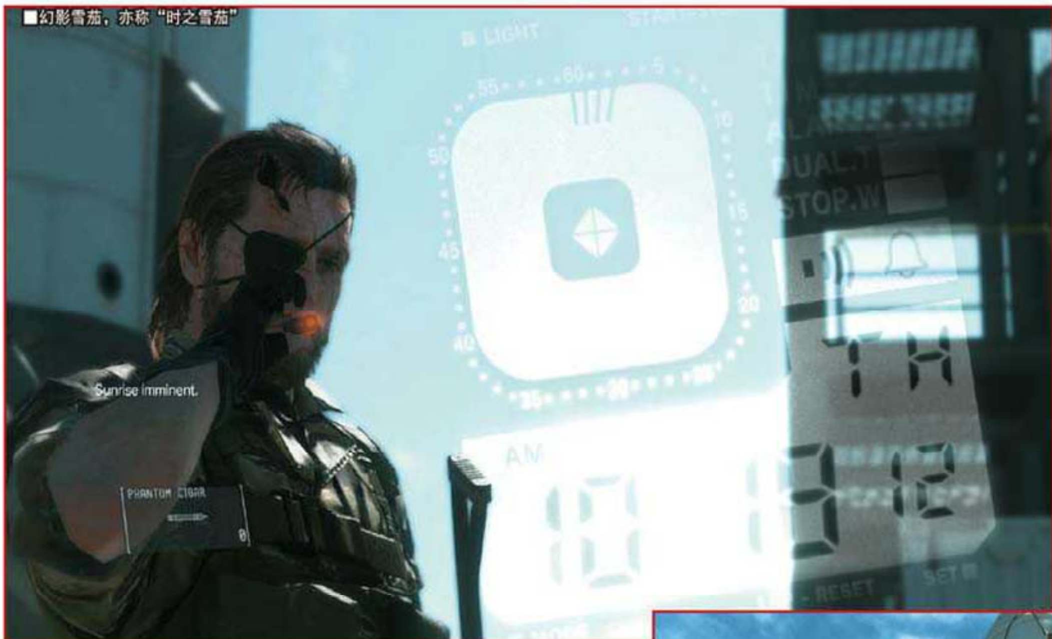


▲iDroid的操作界面，虽然游戏发生在上个世纪80年代，但是居然会有这样的黑科技。

在《幻痛》中，Big Boss 依然随身携带了在《原爆点》中出现过的 iDroid。通过这个便携设备，玩家能够了解到关于任务中的所有信息，包括地图、任务简报、天气预报以及 GPS 导航和功能菜单的作用，与系列以往作品中的无线联络装置相当。当然，本作中的 iDroid 已经比《原爆点》中要进化不少，最典型的例子就是能够充当 Big Boss 与母基地（Mother Base）的联络装置。玩过《和平行者》的玩家想必都清楚地知道，游戏会有基地建设的系统，玩家在建设自己的基地的同时，也可以让基地中的开发班制作各种武器和道具。在本作中，玩家可以在任务进行期间随时使用 iDroid 来配置基地中的人员、下达基地建设指令以及向基地的开发班"下单"。值得一提的是，在向基地预定道具或武装后，会以空运的方式送到玩家眼前。而如果将空投地点设置成敌兵的头顶正上方的话……

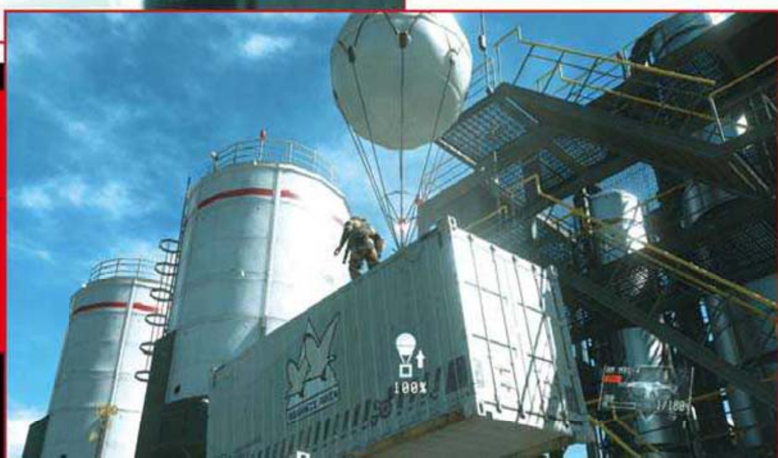
另外，由于本作是一款开放世界游戏，玩家可以自由决定潜入目标区域的时间和方式。而白天和夜晚不同时段里敌人的配置也不尽相同，如此一来玩家势必会需要花精力在时间调整上。于是小岛先生为我们精心准备了一支名为"幻影雪茄（Phantom Cigarette）"的道具，使用此道具后，时间会加速流逝，而 Big Boss 则会一直保持着抽烟的动作。如此一来玩家便能够自由调整潜入时间了。

除此之外，我们依然能够看到《和平行者》玩家所喜闻乐见的富尔顿气球回收系统。本作中的气球变得十分强力，除了能回收敌兵和人质以外，山羊、野狼乃至于集装箱、载具、AA 对空机枪等也都是一个气球带走，因此也获得了"反重力气球"的美名。

■幻影雪茄，亦称"时之雪茄"


TIPS 小岛的恶搞！

倘若玩家在集装箱顶部使用回收气球，并且一直不从集装上下来的话，那么玩家将会随同集装箱一起被"搬运"回基地。



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

当然了，系列的经典道具纸箱子依然存在。在《幻痛》中，这一被系列玩家誉为“神器”的道具加入了新功能：Big Boss 不仅能直接从箱子顶端突然窜出突袭敌人，还能够从箱子的侧面“弹射”出来，从而摆脱箱子被敌兵察觉后无法脱身的尴尬局面。还有更绝的，本作中 Big Boss 在套上箱子后可以立起来（如图），而箱子表面可以印上敌兵或者是性感美女的全身像从而麻痹敌人，这段影像在会场播放时引来了哄堂大笑，让人无不为小岛的恶搞能力所折服。



WALKTHROUGH



《幻痛》的操作方式大致与 PSP 上的《和平行者》相同，关于这一点体验过《原爆点》的玩家肯定已经有所了解。但是在操作流畅度方面却有了质的飞跃，不仅新加入了飞扑、侧滚等新动作，连可攀爬的设施也增加了不少。同时 CQC 的动作不仅一如既往的干净利落，新的动作力量感十足，还追加了诸如将敌人拖入垃圾箱等地形 CQC，种类比以往丰富了不少。

视频演示中的任务发生在阿富汗，Big Boss 会在这片地广人稀的区域中驭马骑行，而本作中有着许多和自然生态互动的地方。比如随时可能发生的沙城暴，会极大地降低敌我双方的视野范围，因此也可以选择在沙城暴发生时推进，但是相应的，沙城暴气候中玩家若是在骑马或者徒步，则无法进行高速奔跑等移动，也会对潜入带来麻烦。

◀骑行时有这样的姿态，可以有效降低敌人察觉的机会。

TIPS 小岛的恶搞！

游戏中的白马君会拉便便，而这些粪便不仅仅只是排泄物。若是刚好有敌人的载具高速碾过粪便时，车辆便会打滑，车上的敌人也会进入晕眩状态。这时候玩家可以大摇大摆地靠近后连车带人一起用反重力气球运回基地。



▶此时将C4引爆即可击落那架直升机。

游戏中有着不少十分有趣的玩法，譬如被敌人发现时，敌兵会呼叫 HQ 并唤来直升机作为支援，这个时候想要驾车夺路而逃几乎与送死无异。然而演示中却为我们展示了一种十分奇葩的炸直升机大法：玩家可以将一枚 C4 炸药安装在吉普车或者是集装箱上，当敌机低空飞至其正上方时，可以利用富尔顿气球将安置了 C4 的物品吊起，在空中与直升机交汇时引爆 C4。敌人的直升机便会应声坠落，并引起一片大混乱。相信在正式游戏中，这样激发想象力的打法还会层出不穷。



■在离开敌人领空前，丝毫不能懈怠。

与《原爆点》一样，在《幻痛》中玩家的潜入路线十分自由，在此同时望远镜和 iDroid 可以为玩家提供巨大的帮助。望远镜能够将敌人标记，以方便在地图上查找到敌人的位置，而 iDroid 的导航功能如大多数沙箱游戏中的语音导航一样使玩家在流畅的游戏中避免迷路。

小岛先生在游戏最初公布时，就宣称本作的潜入方法和路线数量是近乎无限的，同时游戏本身也将鼓励玩家用多种方法潜入。游戏里会有多次前往相同区域的任务出现。但即便如此，敌兵的 AI、分布、甚至是装备都会在每一次被“入侵”后进行调整。比如科隆游戏展中所展出的演示影像虽与 E3 的 Demo 为同一个任务，但是由于E3期间潜入时 Big Boss 用了太多次爆头，使得科隆展的演示里，大多数敌兵佩戴了钢盔，爆头战术也就无法再次活用。

当玩家通过导航一路达到目的并找到了目标文件后，还需要自己寻找离开敌区的方式。这与《原爆点》也完全相同，玩家需要指定友军的直升机在某个地方待机后，想尽各种手段到达那里与友军汇合。而即使爬上了回程的直升机，也有可能遭到敌人的对空打击，因此需要 Big Boss 在舱门边待命片刻，等确定安全后才会关闭舱门。

MOTHER BASE

《和平行者》中加入的基地建造系统可谓游戏中的一大亮点，受到了玩家的广泛好评。通过战场中对敌人物资资源回收从而建造基地的想法不仅契合了游戏剧情中建造基地的任务，同时也极大的增加了游戏的耐玩度。

在《幻痛》中，基地建造系统又进一步得到了强化，其内容丰富程度让人为之咋舌。相信在《和平行者》中，玩家们的一大怨念就是由于机能的限制，无法操作角色进入亲手建造的基地。然而在本作中小岛秀夫将满足这些玩家们的愿望——玩家能够进入这个由自己建设的巨大基地。其中不仅能够看到基地中自己所建造的每一个细节，连在任务中抓取的敌兵、山羊以及载具都在基地中一一存放着，玩家能够在这巨大的基地中闲逛，调配各种资源，同时分配卫兵部署。仿佛重现了小时候建造军事基地的童年梦！



▲通过直升机欣赏自己基地的全貌，这样的感觉简直是要醉了！



游戏中的基地系统似乎还与多人游戏模式有着密切的关系。在科隆游戏展的小黑屋演示中，我们看到了玩家扮演的 Big Boss 潜入其他玩家的基地中窃取资源的游戏内容，而被潜入的基地也设置了各种陷阱和卫兵，可见基地中的卫兵布置需要有一定的科学性以保证不被其他的玩家轻易攻破。而在游戏的最后，由于 Big Boss 触发了警报，敌方基地的首脑也出现，而这位首脑不是别人，正是由其他玩家所操纵的 Big Boss，在他犀利的微笑中，简短的小黑屋视频结束，却留给了我们无尽的遐想：组队潜入他人基地、己方基地的安全建设、基地间攻防等，这些关键词带来的可能性让这款聚焦了世界玩家目光的游戏变得更加令人兴奋和期待。

◀在他人基地中的潜入，丝毫不亚于主线任务的紧张感。

MORE FOR EXPECTATION

E3 期间的那段宣传片让我们虐心，而这两段游戏实机演示则让我们充满了惊叹与期待。《幻痛》的系统与《和平行者》一脉相承，但是在画面以及玩法上得到了前所未有的进化。纵观“《潜龙谍影》系列”，本作在剧情上无疑是一个巨大的转折点，是一座“承上启下”的关键桥梁；系统使用的则是褒贬不一的《和平行者》系统。但是相信对于系列粉丝而言，光以《MGS》冠名之名便足以赚得期待。相信在不久之后，我们还将看到游戏中关于 Metal Gear、部队派遣以及 Solid Snake 是否在《幻痛》中登场的消息，同为“《MGS》系列”铁杆粉丝的你，相信也同小编我一样期待着今年 TGS 上本作的表现。

TIPS 小岛的恶搞！



为了区别各个版本，各个版本中都有如此的特殊箱子……小岛先生，请务必和我们讲讲这东西在战场里有个什么用。

MULTI-SNEAKING



本作另外有一个多人模式，因为内容量十分巨大，所以被冠以《潜龙谍影 在线》的独立名称，不过不用担心，厚道的小岛君表示这个听上去像是一个独立游戏的东西将会保留在《幻痛》中，玩家不必另行购买。而本作的多人模式也是亮点丰富，游戏性十足，让我们见识到了“小岛式”多人游戏的魅力。比如在图中表现的多人潜入战斗方式。多人潜入的乐趣之一就是可以各司其职，视频中我们看到 Snake 作为指挥官，有狙击手、侦查兵以及突击兵等明确的任务分配。你想担任什么任务呢？





TIPS 小岛的恶搞！

众所周知系列以往能够让人产生“入迷”效果无法行动的往往是“奇怪的杂志”，本作中被更有破坏力的萌狗娃娃“D.D”替代了。似乎玩家靠近小狗就会被“魅了”。



BATTLE

多人模式的战斗流程也是节奏分明。开战时刻需要玩家们用各种方式索敌，望远镜、狙击手以及侦查手雷都是索敌的利器，当确认敌人位置后便于单人模式中一样在画面中以红标记标出，同一小队的玩家都能够看到这个标记。索敌完成，发现目标后玩家可以自行选择是潜入还是火并，这其间需要玩家的巧妙配合。要注意的是对战的目标并非都是将对方无力化，在规定时间内获得文件等目标也是会有的。

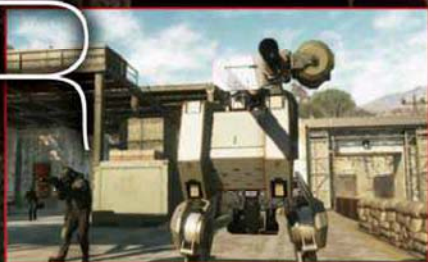








METAL GEAR





之前预告片看到的小型 METAL GEAR 机器人也会出现，需要人为驾驶，但是破坏力极强，连对手藏在纸箱子里也会被直接秒杀（这是当然的吧喂）。不仅火力压制出奇的威猛，近身战也是强到可以一脚将手持盾牌的敌人踹飞，由此看来似乎有颠覆战局的地位。但同时，由于背后是处于完全无防备状态的，很容易被其他玩家夺取。

TIPS 小岛的恶搞！

在预告片的片尾，山猫依然熟练得玩着左轮登场，似乎将与 Snake 大战一场。这难道是要上演 3 代的那场经典的 Boss 战？！不过到了最后，蛇叔擒拿山猫进行的“强行自拍”已经告诉我们结果了。同时这张自拍照也成为了一个新梗。





文 稀饭 美编 anubis

要说"《黑道圣徒》系列"里最标志性的人物，那肯定还是系列的主角，毕竟正是玩家操纵着其经历各种黑帮纷争和夸张的战斗，甚至还有怒揍外星人的冒险等等。但这位主角毕竟是个自定义外形的角色，所以虽然人人都爱，但是说起造型和印象却是千人千面。相比起来，可以说是系列全勤的圣徒帮标志性角色约翰尼·盖特（Johnny Gat）就没有这方面的缺点，他的造型在系列发展中没有经历太大的变化，一头短发和脸上的墨镜都是标志性特征，而战斗力逆天得要被外星人在入侵地球前提早抓走的设定则算是一个增色点。只是恐怕大部分粉丝都没想到，系列开发商Volition竟然还能拿这个特点来脑洞大开，让已经痛宰过黑帮分子和外星人的盖特迎来一项崭新挑战，那就是本作：《黑道圣徒 冲出地狱》。

黑道圣徒 冲出地狱		Deep Silver	动作冒险
PS3	Saints Row: Gat out of Hell		美版
	2015年1月27日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为19.99美元		



冲出地狱

本作的副标题原名是“Gat Out of Hell”，仅仅从用词上来说，这是一个比较古怪的句子，毕竟“Gat”只在古英语里用于作为“Get”的过去式，而现代英语里用的则是“Got”。不过对比一下约翰尼·盖特的原名“Johnny Gat”，大家都应该能够轻易地理解这个副标题的一语双关，其指的既是冲出地狱，也指的是盖特离开地狱，充分地点明了本作的主题。

没错，在经历过黑帮之间的血斗，甚至在外星人的母舰上出生入死后，盖特终于要给地狱的恶魔感受一下他的战斗力了。



◀庆祝生日的时候玩通灵板，总觉得哪里不太对……

▶盖特与凯恩丝两人勇敢地闯入地狱。



▶传送门突然洞开，吸走了圣徒帮老大。



两位圣徒

毫无疑问，既然这一次担当主角的是盖特，那么自定义角色外观自然是无法实现了，不过玩家还可以通过导入《黑道圣徒Ⅳ》的存档的方式来把剧情当中出现的圣徒帮老大外貌继承过来，不过这并不会影响盖特的外观。

但是别忘了本作当中还有另外一个主角，那就是在《黑道圣徒 3》中开始登场的凯恩丝，所以或许玩家虽然不可以选择角色的外观，但至少可以选择自己用什么性别的主角。

故事概况

《冲出地狱》的故事继承了《黑道圣徒Ⅳ》的无厘头，故事紧接着《Ⅳ》的剧情，外星人虽然被灭了，但是圣徒帮一群人仍然在困在太空船上，而他们却还有心情去给凯恩丝庆祝生日。

不过当他们在玩通灵板游戏时，技术宅马特问了一个特别的问题，就是圣徒帮的老大会和谁成为一对，侦测出的结果却是一个大家都没听过的名字：洁茜贝儿（Jezebel）。

原来那是地狱之王撒旦的女儿所拥有的名字，于是圣徒帮老大瞬间被地狱打开的传送门所掳走，而作为帮派中头号战斗力的约翰尼，自然义不容辞地担起拯救领袖的任务，不过和他进行搭档的，却是有点神经质的 IT 女孩凯恩丝。一场新的冒险就此开始。



■洁茜贝儿

一位公主——或类似的东西

洁茜贝儿这名字听着像是个童话角色，而她穿得也蛮像是个洛丽塔娃娃，不过偏红色的皮肤和头上的弯角还有背后的蝙蝠式翅膀出卖了她的身分——撒旦的女儿。

但玩家倒用不着担心自己非要和洁茜贝儿对打一场，来夺回被指定为她丈夫的圣徒帮老大，因为她自己一点都不想被嫁出去，游戏中为了描述这段剧情还特意制作了一段音乐剧风格的即时演算动画——对，在能量饮料和汽车广告、终结者和金刚等等主题的恶搞之后，Volition 终于把他们的“毒手”伸向了迪士尼。

不管如何，根据影像中展示的剧情发展看来，洁茜贝儿为了避免自己被嫁给一个不认识的人，想要设法逃离她所住的高楼，而她要寻找的目标，就是约翰尼·盖特。所以玩家们也不妨期待一下撒旦的女儿在作为 NPC 出现时会有什么样的搞笑表现。



■洁茜贝儿的设定原画

全新元素

尽管有了一个新的故事包装，但我们可以肯定地说，《冲出地狱》并非是一款真正意义上的“《黑道圣徒》系列”新作，更像是一款系列第四个正统续作的资料片，所以玩家们在《黑道圣徒Ⅳ》中体验过的超能力也会出现，只不过换成了更为魔幻的形式。但这也不代表本作完全没有新的东西，下面就让我们一一道来。



■令被击中的人能够疯狂爱上射击者的，呃，水枪？



■飞翔是本作当中的重要移动手段。



■凯恩丝左臂上的魔纹或许就是她飞行力量的来源。

飞翔

无论是盖特还是凯恩丝，在本作当中都获得了神秘的力量，两人各自有一只手臂上布满了神秘的魔法纹路，而两人目前展示出的能力当中最显眼的，自然就是能够在背后生出两只翅膀，并能够在空中做出真正意义上的飞翔，而不是《Ⅳ》当中的滑翔。

不过和滑翔一样，飞行也需要耗费特定的资源，在一段演示视频当中，本作的制作人将其称之为耐力，而在游戏界面中则以翅膀的符号显示在画面右下角处，有五个，平常为白色，而当玩家持续飞行一段时间后，第一个翅膀就会变为灰色，意味着耐力开始下降。按照其消耗速度来看，恐怕不能够维持玩家飞行太长时间，不过相信这一系统会和游戏的正篇一样，能够通过升级来延长耐力持续时间，甚至能够将其变为无限，届时玩家就能够任意翱翔了。

因为这一系统的加入，正篇当中的高速奔跑挑战也正式变成了飞行挑战，玩家可以通过在飞行途中触碰蓝色光球来加速，并通过绿色光球来补充耐力。从目前提供的演示中看来，飞行挑战爽快度比起高速奔跑有过之而无不及。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

致命七宗罪

只要和地狱扯上关系，七宗罪总是免不了要用各种方式冒个头，而在《冲出地狱》当中，它们却化身为了盖特致命的武器，对应着不同的枪械类型。

目前我们能够确认的致命七宗罪对应武器之一是一个非常搞怪的武装沙发，代表的是七宗罪中的懒惰（Sloth），但盖特或凯恩丝使用这种武器时，甚至不用抬一根手指，沙发两旁的扶手下面会伸出两门加特林机关炮，能够用于扫射敌人，而如果玩家控制盖特或凯恩丝将沙发椅调为后仰，则其下方还会发射出七枚导弹轰炸前方的敌人。而最后，为了把懒惰贯彻到底，这椅子还是带轮子的，所以玩家能够继续在战场上行动自如。

除了武装沙发，其他搞怪武器也非常多，包括能够发射出一触即爆的青蛙，还能够让其跳着靠近敌人的榴弹枪，子弹是瘟疫虫群的有机体冲锋枪，还有能够用金币来发射子弹的微冲等等。



▲致命七宗罪—懒惰，简直是要你命3000的终极形态。

■充满了恶搞味道的武装沙发。



▲其他致命七宗罪武器的设定图，按顺序分别是妒忌、暴食、贪婪、色欲、狂怒和傲慢。

新能力

虽然超能力的部分仍然会存在于游戏当中，但是内容并不会只是把冲击波和念动能力之类的改改颜色和特效就照搬，游戏中为玩家设计一些新能力，来配合地狱的主题并提供新的体验。

例如原本念动能力所在的上方超能力槽内容被换成了召唤小鬼，玩家可以呼唤出一些并不强大，但因为体型小而难以被敌人枪械击中的盟友来帮助自己作战，它们其实就是一个个活体炸弹，能够攀附在敌人身上然后爆炸，重创或干脆杀死对方。

游戏本篇当中的增强超能力也获得了一个变体，名叫崇拜光环，只要玩家启动了之后，身处在影响范围内的敌人就会被迫向玩家下跪，俯首称臣，而既然他们被剥夺了反抗的能力，自然变成了任玩家鱼肉的靶子。



■崇拜光环的效果非常酷炫。



■报应的用途应该和正篇当中的金钱没有太大差别。

新活动



▲充满了恶讽味道的“救撞车”。

活动（Activity）算是《黑道圣徒》系列”支线内容的代表性元素，其实本身就是一个个形式不一的小游戏，前文在飞翔部分提到过的飞翔挑战就是其中一种，而游戏的演示视频中还展示了一些其他活动，例如“救撞车”（Rambulance），原名是在救护车（Ambulance）这个词前加了一个“R”而生造出的单词，而“Ram”在作为动词时就有冲撞的意思，所以这个活动的内容就是开着一辆加入了地狱外观元素的救护车，去撞死特定数量的目标，符合系列一贯的无下限疯狂风格。

和之前的作品中一样，玩家在完成活动后也会获得尊重值，用于提升角色的声望等级，而同样也会获得金钱，只不过在地狱当中，钱的单位名称就变成了报应（Wages），但目前除了显示的符号不一样之外，还看不出和金钱有什么分别。



沉寂了 8 年的名作“《影牢》系列”在去年年初成功复活，原以为按照以前的节奏恐怕至少要等个两三年或者更久才能看到续作了，但没想到 Koei Tecmo 时隔一年之后就推出了资料片（毕竟跟 Koei 合并了嘛）。新作《另一位公主》在前作《暗域公主》的基础上追加了大量内容，以新增的任务模式为主线，当中收录了 100 个以瓦尔基莉艾为主角的任务，陷阱数量也增加到 170 种，堪称系列之巅峰，此外还追加新场地和新模式。厚道不？买买买啊！

文 宇宙人　美编 心の永恒

影牢 另一位公主		Koei Tecmo	动作
PS3	影牢 ~もう1人のプリンセス~		日版
	预定2015年3月26日	本地1人	对应年龄:未定
	售价为6800日元		

系列最凶残主角——瓦尔基莉艾

本作新增的任务模式的主角，与前作主角暗之公主雷格丽娜相对的，从漫长的沉睡中觉醒的另一位魔神之女。她拥有非常强大的力量，但是几乎全在漫长的沉睡中失去了。在能够传达魔神意思的自动人偶“艾菲梅拉”的指引下，她将会沿着时系树去把人类打倒，然后逐渐取回自己的力量。

能够使用反击踢和回旋踢等华丽的足技去羞辱敌人是瓦尔基莉艾的特长，也是她与历代手无缚鸡之力的女主角最大的区别之处。不过除此之外，她最可怕的地方在于拥有将敌人内心最恐惧的事物现实化的能力，让对方陷入恶梦与绝望中再杀死。因此她也被人称为“恶梦的公主”。







▲不过毕竟陷阱才是本作的核心，瓦尔基莉艾总不可能直接把敌人踢死的，因此腿技的作用主要是防身或者配合陷阱调整敌人位置的。





▲部分任务还有追加的条件，达成之后能获得新陷阱等奖励哦。

恶梦公主活跃的新故事——任务模式

作为一部资料片，新增的任务模式成为了本作的核心内容。这个模式以新主角瓦尔基莉艾为视点，讲述主线以外的另一段故事。该模式下收录了 100 个任务，这些任务以“时系树”的形式连接在一起，从结构图中可以看到，完成上一组任务之后会出现 2~3 个故事分支。而根据前作的惯例，有些分支条件不仅仅是选项那么简单，还要以特定方法击杀 BOSS 等等，相信这个模式会又能让我们绞尽脑汁了吧。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

暗域公主 VS 恶梦公主

同为魔神之女的两位公主各自进行着复活魔王的活动，两人本应站在同一立场上但关系似乎并不那么简单。两位公主将会上演一场怎样的精彩对（si）决（bi）呢？





新陷阱



三角木野马



类型：屈辱、地面

前作把敌人折磨得欲仙欲死的三角木马加强版，让敌人骑上去之后会像野马一样激烈运动一会，然后再将敌人踢飞。



拘束架





■对女性敌人使用有不错的风景。

固定敌人头部和手的传统拘束用具（断头台下方也能看到类似的），陷阱本身不会造成多少伤害，但是可以将敌人固定一段时间，以便衔接其他陷阱。

拷问车轮

其他作品中常见的拷问道具之一，车轮上的刺能够将敌人固定在上面，同时车轮中央也可以拘束敌人。

车轮直接砸到敌人后从楼梯上滚下来，此时顺势一脚将敌人踢到车轮的正中心。







清洁马桶

屈辱系日用品之一（无误），坐在上面的敌人会被其喷出的强力水流冲到天上去。



平衡木

体育项目之一（咳咳），突然从敌人脚下冒出来的平衡木，对敌人来说仅仅站在上面没什么问题，但要是给平衡木来一脚的话……



第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇



“《超级机器人大战Z》系列”（《机战Z》）一直以庞大的原创故事背景以及高度还原原作的战斗动画为卖点赢得了系列粉丝们的良好口碑，算是近年来相当优秀的《机战》系列作品之一。去年发售的《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》不仅是系列初次同时登陆PS3和PSV平台，最新加入的一些新版权机体也获得了不错的反响。只不过这次的主角似乎并没有前作主角节子、库劳等那么有存在感，作品素质本身在“Z系列”中也算中规中矩。时值12月初，《天狱篇》的消息如期而至，本作是Z系列的完结篇。那么这部完结篇究竟有哪些看点呢，就让我为各位看官娓娓道来。

第3次超级机器人大战Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演
PS3 第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇		日版
2015年4月2日	本地1人	对应年龄：未定
售价为8070日元		

参战作品列表

无敌超人赞波特3
无敌钢人泰坦3
无敌机器人托莱塔G7
太阳的使者 铁人28号
六神合体God Mars
装甲骑兵
装甲骑兵：大战
装甲骑兵：荣耀的异端
☆装甲骑兵：幻影篇
☆装甲骑兵：孤影再临
超时空世纪
机动战士高达Z
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动新世纪高达X
新机动战记高达W 无尽的华尔兹
Turn A高达
机动战士高达SEED DESTINY
剧场版 机动战士高达00 先驱者的觉醒
机动战士高达UC
飞跃巅峰
☆飞跃巅峰2
超时空要塞7
超时空要塞7：Dynamite
剧场版 超时空要塞F 虚空歌姬
剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼
真盖塔 世界最后之日
真魔神 冲击!Z篇
地球防卫企业
The Big O
The Big O 第二季
全金属狂潮
全金属狂潮?校园篇
全金属狂潮!The Second Raid
☆全金属狂潮！（原作小说版）
创圣大天使
创圣的大天使EVOL
兽装机攻断空我NOVA
天元突破
剧场版 天元突破 螺岩篇
EVA新剧场版序
EVA新剧场版破
☆EVA新剧场版Q
Code Geass 反逆的鲁鲁修R2
☆翠星之加尔刚蒂亚

※标☆的作品为首次加入“《机战》”系列的作品

系列最大参战作品数

虽然大部分《机战》作品在宣布时都会带着“参战作品数系列之最”的字眼，但是对于Z系列而言，的确是实至名归。本作中总共有超过40部机器人动画/小说作品登场，其中《飞跃巅峰2》以及《全金属狂潮！（原作小说版）》等影响力巨大的作品对粉丝们（的钱包）而言有着极强的破坏力。不过从目前看来，游戏的画面水平以及地图表现依然如前作一般，并没有多少进步。

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

机体：高达零式飞翼EW　　驾驶员：希罗·尤伊



高达零式飞翼EW的高消耗“转转炮”又出现了，这次将会是作为ALL攻击再现原作中华丽而又铺张浪费的攻击。上一次在家用机平台上有动画表现的“转转炮”似乎是在《第3次α》时代？





机动战士高达Z

机体：Z高达
驾驶员：卡缪・比丹

《机战Z》系列中《高达Z》的还原度确实达到了“亲儿子”的地步，甚至连独有的紫色烟雾都展现的淋漓尽致，很好奇这次的“911攻击”会有怎样的表现。







兽装机攻断空我NOVA

机体：断空我NOVA Max God　　驾驶员：飞鹰・葵

葵姐自初次登场自后人气就居高不下，热血机娘的设定赞口不绝。不过仔细一看似乎他们的前辈藤原忍似乎不会在本作中登场。







机动战士高达UC

机体：独角兽高达　　驾驶员：巴纳吉・林克斯

随着《高达UC》的完结，相信“UC系列”的剧情也会在Z中画上句号。除了报丧女妖（命运女神Ver.）会登场以外，阿姆罗、夏亚等人与弗尔・伏朗特的大乱斗剧情也将成为一大看点。







剧场版 机动战士高达OO 先驱者的觉醒

机体：OO Quanta　　驾驶员：刹那・F・清英

OO Quanta似乎是高达系列原作中戏份偏少的一台机体，因此在动画制作中需要加入制作者大量的原创设计，比如这一招便是利用了该机体空间跳跃的能力发动的乱舞技。而对战ELS的大规模战斗想必也会成为一场刷经验的大战吧。







创圣大天使

机体：创圣大天使Sola Aquarion　　驾驶员：阿波罗

“阿姨洗铁路”又回来了，在系列前几作中拥有大量精神以及多变的姿态让这台机器变得格外的好用。不过这一次他应该会和创圣大天使EVOL有着令人期待的演出。







EVA新剧场版Q

机体：EVA 2号机β　　驾驶员：惣流·明日香·兰格雷

明日香独眼回归，而相信本作中还能看到变成母舰的初号机了。但是话说回来，剧场版最后一集还没有出，所以这又将是一个原创剧情的节奏？（遥想当年某作品中，碇司令突然说使徒们不来了的桥段……）







翠星之加尔刚蒂亚

机体：Chamber　　驾驶员：莱德

首次加入的作品，原作编剧是大名鼎鼎的“爱的战士——虚渊玄”，所以剧情必定将成为一个看点。同时由组长（杉田智和）担任声优的机体Chamber是不是也能激起声优控们的兴趣呢？







全金属狂潮！（原作小说版）

机体：烈焰魔剑　　驾驶员：相良宗介

仅在小说中出现的烈焰魔剑终于出现，让人不禁感叹相良军曹终于有更凶残的机体驾驶了。不知这把象征着“复仇”的烈焰魔剑是否能如小说描写得那么逆天呢？







初回限定版福利注目！

在《天狱篇》的初回限定版中将附带《连狱篇》，讲述《时狱篇》与《天狱篇》之间的故事。该外传性质的作品总共15话，“《Z》系列”的原创角色都将悉数登场，而乘坐的机体也均为原创。“《机战Z》系列”的粉丝特别是对于剧情有着执念的玩家们不能错过哦。





信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结



PlayStation 二十周年
改变游戏世界的20大创举

2014 年 12 月 3 日，东京新高轮王子酒店里掌声与喝彩此起彼伏。这一天，日本游戏业的老将们齐聚于此，庆贺 PlayStation 诞生 20 周年。这是第 20 届 PlayStation Award 的现场。从 1995 年开始，为了表彰那些为 PS 家族发展做出重大贡献的游戏，SCE 每年底都会在东京举办 PS 大奖颁奖礼。最初 SCE 设立该奖项的目的，是展现 PS 的游戏销量实力，拉拢第三方勇敢地脱离任天堂，投入 SCE 的怀抱。后来它一度成为日本最具影响力的奖项之一，获奖作品都是当年度的现象级大作。

20 年后的今天，日本游戏市场已是手游的天下，家用机市场大幅萎缩，PS 大奖也早已风光不再。但在欧美，SCE 已收复失地，PS4 重夺霸主宝座，销量保持在 Xbox One 的两倍、Wii U 的四倍以上，突破千万台销量的速度超过了 PS2。纵横业界 20 年的 PS 家族，又一次重回巅峰。索尼 CEO 平井一夫表示，PS4 为索尼带来的利润有望超越 PS2，成为 PS 家族史上最成功的主机。

另一方面，即使是 PS 家族史上赔本最惨的 PS3，如今销量也达到了 8500 万台，超过了 X360，在上世代主机战争中保住了第二名，其后期销量一直稳居第一。

20 年来，PlayStation 改变了游戏的世界。它将游戏从一种玩具，变成了数字时代最流行的娱乐方式。诞生于 PlayStation 的一连串革命性游戏、以及崭新的硬件概念，永远地改变了互动娱乐。

索尼在 20 周年纪念海报上说："PlayStation 20 周年，感谢大家对游戏的热爱。" 而作为一个玩家，我们要对 PlayStation 说的是："感谢有你，让我们对游戏热爱至今。"

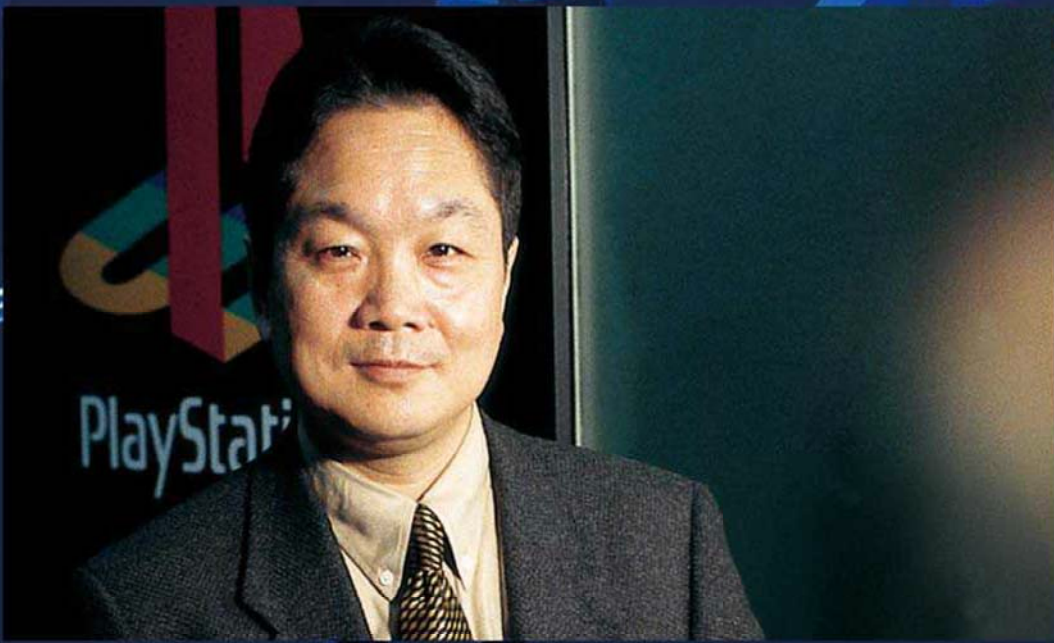
1 开启计算机娱乐新时代

1993 年，索尼将游戏业务从旗下音乐娱乐部门剥离，成立了单独的分公司。但这家公司的名字里没有"游戏"，它的全称是"索尼计算机娱乐有限公司"。这并不是索尼在故意提升逼格，而是真实反映了创始者久多良木健的理念。在他看来，游戏并非只是游戏，而是将计算机娱乐化的表现。这与任天堂的玩具理念，世嘉的游乐器理念有着本质性的区别，也决定了 PS 今后的发展之路。

上世纪 70 年代，世界上第一块 CPU 诞生时，久多良木健就被这种新技术深深地吸引。当时他通过自行研究参考文献，在索尼研究所里自己组装了一台电脑。不过当时的电脑只能处理文字，而久多良木健梦想的是建造一台娱乐用的计算机。

1982 年计算机图形技术先锋 SGI 公司成立，其技术最初应用于科研领域，随后好莱坞开始涉足计算机图形领域，部分电影开始使用 3DCG 技术。围绕 CG 技术的 SIGGRAPH 国际学会随之成立。1986 年，新成立的皮克斯动画工作室决定为 SIGGRAPH 即将召开的展会制作一段 3DCG 动画——这就是只有两分半钟的《小台灯》，也就是后来成为皮克斯标志的跳跃台灯 LOGO 动画的原型。这是第一部获得奥斯卡提名的电脑特效影片，它的出现带给久多良木健巨大的震撼，他说："我深深地被这种魔法般的表现力所感动，憧憬着自己有一天也能创造出能将这种效果即时演算的家用电脑，并进入千家万户。这启迪了后来的 PlayStation 构想。"

当时索尼已经在从事前沿计算机图形技术的研究。神奈川厚木市的索尼情报处理研究所已成功研发了高端计算机图形处理系统"SystemG"，能够即时演算复杂的 3D 影像——这在当时是革命性的突破。当时好莱坞为了制作几秒钟的 CG 影像，需要动用 SGI 的多台 GWS（每台售价超过 10 万美元）工作站，处理渲染几十个小时，而 SystemG



能够实现图像的即时操作即时呈现——这就使得3D游戏成为可能。久多良木健深入研究了SystemG之后提出了一个构想——打造一台“即时演算的家用型电脑”，并在此基础上建立起全新的娱乐生态。

PS并非第一台能即时演算3D画面的游戏机，在此之前的3DO，以及更早之前世嘉和NAMCO的一些街机，早已实现了3D画面。PS的革命意义在于，它以亲民的价格带给人们精美的3D画面，将过去只能在研究所里看到的即时演算3D画面带入了千家万户。

1993年10月28日，索尼在其总部大楼会议厅举办了PS的第一次技术说明会，现场用4台大型试作机进行了即时演算的DEMO演示，先是从简单的几何图形开始，然后即时进行光影渲染，接着大量3D物体出现在画面中。最后当霸王龙的3D形象出现在画面中并对着观众怒吼时，全场鸦雀无声，所有人都目不转睛地盯着屏幕……当时久多良木健等人对观众的平静反应有些失望，事后才知道大家是震惊得说不出话来了。

索尼不仅创造了一台在当时来说性价比最高的次世代游戏机，而且在此基础之上建立了一个全新的生态系统，帮助整个行业从2D点阵图时代进化到3D时代。索尼将基础功能和素材以库的形式提供给各大厂商，并且提供了样本代码，让开发者们更快适应崭新的开发环境。从规格上说，PS的配置低于同时期的SS，但是由于开发环境较好，能够更好的发挥主机效能，大部分PS游戏的表现力明显超越SS，成为其在32位机战争胜出的重要原因。久多良木健回忆说，在PS首发前一个月，《山脊赛车》的汽车还是漂浮在赛道上的，当时很担心赶不上首发，没想到最后NAMCO能即时提供优化如此之好的成品。当时名不见经传的小开发商Tamsoft，也利用索尼提供的开发环境做出了令人惊叹的《斗神传》，在PS上市一个月后就与玩家见面。

如今回过头来看90年代的这场32位机战争，会发现索尼的胜利也许是历史的必然。玩家的平均年龄在不断增长，七八十年代长大的游戏少年们，到了九十年代已经是成年人，他们需要更成熟的游戏体验。索尼在硬件方面有风靡全球的WALKMAN，有占领全球客厅的录像机，软件方面有索尼音乐和索尼电影，软硬件都走在时尚潮头，地位就像今天的苹果。由索尼来推动这一场计算机娱乐革命是最合适不过的。PS诞生后，索尼利用其音像店流通渠道拓展了游戏的市场范畴，并通过其在娱乐圈的巨大影响力，在营销层面也面向时尚青年，让游戏机彻底摆脱了玩具身份，变成一种娱乐新时尚。索尼还提出了“轻度用户”和“重度用户”的概念，用华丽的影音吸引“轻度用户”，广泛开拓新市场，实现游戏人口的激增。PS成为史上第一部销量过亿的电视游戏机，32/64位机世代累计主机销量将近2亿台，总用户规模几乎是16位机世代的三倍。PS将游戏从儿童娱乐变成覆盖全年龄的全民娱乐，游戏的世界彻底改变。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

2 艺术与创新的孵化者

2009年《未知海域2》横扫全球游戏业，卷走了一百多个“年度最佳游戏”大奖，几乎囊括了所有具有影响力的奖项。2012年《行》再显神威，将这一年的所有大作斩于马下，包揽了这一年的大部分权威大奖……20年来，SCE的第一方与第二方游戏开发商创造了大量震撼业界的名作，除了《GT赛车》等商业化大作外，还有《ICO》、《暴雨》等脍炙人口的文艺型名作。SCE出品的游戏，以其独特的文艺气质，在整个业界独树一帜，不断为我们带来前所未有的游戏体验。不同于任天堂数十年如一日的儿童向游戏，以及微软商业味过于浓厚、千篇一律的续作，SCE的第一方以及其签约的第二方独占游戏总是在探索新领域，不断打造原创新作，永远有充满文艺气息的独特新作等待玩家。正是因为这些在其他平台上体验不到的创新之作，让PS3在极其恶劣的环境下最终翻盘，反超了X360。在这个续作主义盛行的时代，SCE为业界保留了一片创新的土壤，让我们不断收获惊喜。

现任SCE全球工作室总裁吉田修平是SCE第一方游戏创作团队背后的主要功臣。吉田修平是SCE成立初期的20多名元老之一，早在SCE成立前9个月就加入了久多良木健的团队，当时他的理由只有两个：一个是热爱游戏，还有一个是能借此去海外工作。久多良木健的团队建立起来之后，吉田修平因为对游戏业十分了解，因此被当时SCE的社长德中晖久看中，将他调到了久多良木健的小组，负责商务工作。那一年他刚好30岁，负责对第三方的游戏开发授权，因此在业内建立了广泛的人脉。之



后SCE决定成立自主研发工作室，由于当时SCE正式的游戏研发团队只有开发了PS首发游戏《卡通汽车大奖赛》的山内一典小组，因此就以该组为核心创造了SCE第一方工作室。吉田修平说："当时我之所以会转到游戏制作部门，是因为当时日本方面的游戏制作队伍里没有会英语的人，所以我就成为了《古惑狼》日本版的制作人。"

1996年吉田修平成为了英语游戏的日本版制作人，他的主要工作仍然是商务层面，主要负责与欧美团队沟通。由于这些经验，吉田修平成为SCE游戏研发队伍全球化的关键人物。此后在2000年，平井一夫指定他为SCEA游戏研发队伍的负责人。2005年SCE成立全球工作室（WWS），目的是为了整合其第一方队伍的优势资源，建造一个工作室通用的图像引擎，并促进各工作室之间的互助互补。同时由于PS3的游戏开发难度极高，WWS所做的研究可以让第三方少走一些弯路。最初WWS是以技术最强的顽皮狗工作室为主力，将引擎研发人员聚集。技术较弱的日本工作室提出分享WWS的引擎，于是就很快就进行内部共享并提供给第三方。后来WWS在PSV和PS4研发时也参与了官方SDK的研发。

无论是在WWS成立之前还是之后，SCE的立场向来是"推动创新游戏的开发与发售"。SCE更愿意为原创游戏提供资金——这是行业内众所周知的事。微软在评估新作项目时，主要参考指标是同类游戏的销量，很多新类型游戏因为缺乏销量参考而被微软判定为市场前景不佳，因而无法立项。而SCE更愿意为创新冒险。PS时代是公认的游戏类型创新的黄金时代，SCE启动了独立游戏扶持计划，资助了大批跨行业的游戏开发者，创造出《啪啦啪啦啪》、《随身玩伴》、《捉猴啦》、《Jumping Flash》等充满鲜活创造力的原创新作。在SCE的推动下，各第三方也脑洞大开，制作了不少创意与游戏性俱佳的新类型游戏。WWS成立后，SCE更成为创新作品和独立游戏的避风港，为《暴雨》、《最后生还者》等异色之作提供了生存并茁壮成长的土壤。

SCE WWS的第一任总裁菲尔·哈里森退位后，资历最深的吉田修平继任，以其和蔼而坦诚的作风深受玩家和合作者的爱戴。如今已年满50的吉田修平已经在寻找接班人，开始筹划自己的退休事宜。不过如今他仍然奋斗在第一线，不断地为索尼吸纳更多新的开发合作伙伴，迎接次世代的新挑战。

3 开创电影级大作先河



当PS在硬件定位上从任天堂时代的"玩具"提升到"娱乐型计算机"，与之配套的游戏业随之转型，开始面向更高的年龄层。点阵图的时代已经过去，用3D构筑起来的游戏世界，需要有更强的视觉冲击，游戏也需要有电影级的制作规模。

吉田修平说，1996年1月《最终幻想Ⅶ》登陆PS的声明是PS历史上的转折点。这款史诗级的RPG巨作，完全颠覆了世人对游戏的认识。根据当时的新闻报道，《最终幻想Ⅶ》开发成本超过40亿日元。这在今天也许不算什么，但在《FF7》之前，大部分所谓百万大作的成本不超过1亿日元，Square将大作成本标准提高40倍，对整个行业的震撼可想而知。Square有如此魄力，一方面是因为与任天堂交恶，投靠PS的这款标杆之作不容有失，另一方面也是因为有SCE在背后的资助。

如今的《FF》掌门人北濑佳范还记得Square刚加盟PS时的情形，当时PS的开发机是公司里的最高机密，放在一个小黑屋里，需要穿过一条走廊才能进入。北濑佳范就在那间小黑屋里参与制作了《最终幻想Ⅶ》的3D版演示DEMO，此时Square还没有正式宣布加盟PS，后来DEMO在CG展会上公开后，引起了极大的震撼，不过行业内都以为《FF7》将会是N64的游戏。

实际上《最终幻想Ⅶ》刚立项时，并未决定制作成3D画面，公司内部对于做3D还是继续2D有着不同的意见，2D派认为3D多边形画面太粗糙，远不如2D精美，甚至会比《最终幻想Ⅵ》的效果更差。最后北濑佳范从《鬼屋魔影》获得了灵感——该作中以静态的2DCG图为场景，人物为全3D，这样就就兼顾了画面的精美与3D的多视角镜头运作冲击力。



与之前的《生化危机》等率先适用CG场景的游戏相比，《最终幻想Ⅶ》的另外一个创举是实现了过场CG动画与可操作游戏画面无缝对接，这在当时是真正令人掉下巴的强烈冲击。游戏开场动画中，列车开进了魔晄炉，然后直接与静态CG场景对接，立刻过渡到实际游戏画面，玩家可以操作克劳德行动。此外在游戏过程中，也实现了可以在播放CG动画时操作角色奔跑，虽说只是在播放动画的同时叠加一个可操纵的画面层，但其实现的技术难度很大，最终实现后给人以强烈震撼，真正实现了"可操纵的电影"。

《最终幻想Ⅶ》全球销量超过970万套，大约是前作的三倍左右。Square大投资大制作的豪赌获得了圆满的胜利，并带动整个日本游戏业迈入超大作时代，SCE也投入数十亿日元打造了《龙骑士传说》。高水准CG的狂轰滥炸、大气磅礴的交响乐、充满电影感的镜头……短短几年间游戏业从像素化、电子音乐的石器时代跳入了现代化。据统计，1997~1998年间也是日本电子游戏产业的巅峰期，产业规模超过了6500亿日元，此后再未被超越。

在Square，北濑佳范是最坚持"画面对游戏成败至关重要"的领导者之一。《最终幻想Ⅶ》能征服欧美，画面因素居功至伟。北濑佳范相信，游戏画面还有继续进化的空间，未来他的目标就是做出与电影电视相比毫不逊色的画面。"电影和电视就算是初次看到的人也能很容易理解场景，但是游戏画面即使到了今天也还有很多游戏特有的约束，除了玩家之外的人很难真的理解，所以我希望在游戏的画面上能投入更多的精力。"

4 家庭娱乐的标准格式推动者

PlayStation 业务作为索尼集团在计算机、家电、娱乐内容这三大业务领域的聚合点，从诞生之日起，就注定了不可能只是一部单纯的游戏机。在 PlayStation 的 20 年历史中，一个始终如一的重要任务就是推动索尼主导的存储介质标准，从 CD 到 DVD 再到蓝光，PlayStation 每一次都不负重托，帮助索尼成功打赢了格式战争。

索尼进入游戏产业的诱因之一，就是因为 90 年代初，索尼与飞利浦合作制定了 CD-ROM 格式，于是两家公司开始全方位推出搭载 CD-ROM 光驱的电子设备。计算机领域主要是 CD-ROM 光驱，家电领域主要是 VCD 播放机和游戏机。当时 CD-ROM 普及的最大障碍是其数据读取速度有限，毕竟这是世界第一次光碟机革命，很多技术尚未成熟，磁性存储介质与光学存储介质之争在各领域普遍存在，具体表现在游戏行业就是软盘 / 卡带与光碟之争。任天堂曾打算将 CD-ROM 作为其新一代主机的存储介质，并与索尼合作开发，之后因为担心引狼入室，中途合作破局，改为与飞利浦结盟。这次结盟的结果也是失败收场，最后山内溥以"光碟数据读取太慢"为由，决定继续沿用卡带格式——这大概是其执掌任天堂半个多世纪以来最失败的商业决定。

PS 是 CD-ROM 格式普及的重要推动者。由于光盘成本低廉、批量生产速度快，将过去每张至少 1600 日元的卡带生产成本降到几乎可以忽略不计，而且不用受生产周期约束，第三方在游戏热卖缺货时，可以随时追加生产，及时补充货源，改变了过去第三方因为卡带生产速度跟不上而错失商机的历史。游戏的标准售价也从 SFC 后期的动辄 1 万日元以上降低到 6800 日元左右。CD-ROM 的大容量更是释放了游戏开发者们的创意，高质量 CG 动画、高保真音源成为可能，游戏影音效果由此发生了天翻地覆的进化。此外，利用 CD-ROM 的大容量和超低成本，免费派发体验版成为可能，通过零售店、展会、杂志附赠等各种形式派发的体验版游戏，让很多充满创新的原创新作能够被更多玩家体验，提高了原创游戏的成功率，这也是 PS 时代优秀原创游戏层出不穷的重要原因。





PlayStation 的每一次更新换代，都与光碟格式的换代同步。PS2 公布时，也正是索尼推动 DVD 格式普及的关键时期。PS2 发售初期，其售价比大部分 DVD 播放机都要便宜，因此吸引了大批影音发烧友，是其在日本首发出货破百万的重要原因之一。在 PS2 发售第一年，因为缺乏游戏，PS2 一度被玩家当成纯粹的 DVD 播放机使用。其巨大的出货量大大提升了早期 DVD 影碟的销量，提升了电影公司的大片 DVD 发行热情，加快了 DVD 的普及速度。

在蓝光与 HD-DVD 的格式战争中，PS3 更成为关键性的决胜因素。虽然 PS3 因搭载当时成本极高的蓝光光驱而陷入苦战，失去了 PS2 时代的霸主地位，并造成数十亿美元的损失。但索尼总算实现了蓝光的普及。如今任何厂家每卖出一台蓝光设备就要向索尼为首的蓝光联盟缴纳几美元到十几美元不等的授权费——包括微软的 Xbox One。8 年来，索尼所收的蓝光授权费或许已经能够弥补 PS3 的损失。

5 定义3D时代手柄标准

从初代 PS 发售至今，整整 20 年时间，游戏软硬件经历了天翻地覆的变化，惟一不变的，是 PS 家族的标准手柄造型。一个从未做过游戏主机的电器商，第一次做游戏机就造出了一款被所有玩家接受、喜爱并沿用 20 年的手柄——这不能不说是一个奇迹。这也充分说明当时索尼进军游戏业可谓有备而来，摸透了玩家的喜好。

在游戏手柄进化史上，索尼并不是一个先锋。任天堂发明了十字键、LR 键、类比摇杆乃至震动功能，世嘉 MD 率先使用了人体工学原理设计手柄造型。初次进入游戏业的索尼，不敢对玩家已经习惯的手柄功能设计做太激进的修改，因此他选择了传承与进化。初代 PS 手柄以 SFC 手柄的功能键位作为主要参考，其最大的创举就是采取了双握柄式设计。与过去的扁平式手柄相比，双握柄更舒适、更稳，让人习惯之后再也无法忍受扁平手柄。PS 不仅将游戏画面从 2D 推进到 3D，也将手柄从平面化推进到立体化。

在 PS 发布后，任天堂的 N64 也跟进采用了双握柄设计，也许是因为担心被说抄袭，因此在中间又加入了第三个握柄——不过这个设计被业界普遍认为是画蛇添足。N64 手柄的最大创新在于加入了类比摇杆和震动功能，这对于 3D 时代的游戏有着革命性的意义。类比摇杆的出现，让 3D 空间中的人物操作变得极为自然，以至于在几年后基本取代了十字键的方向移动功能。PS 也在随后借鉴了这一优秀设计，1997 年底发布了 DualAnalog 手柄，其双摇杆设计为今后家用机 FPS 的流行创造了条件。1998 年，索尼在 DualAnalog 的基础上加入了



两个震动马达，于是 DualShock 手柄诞生！

从 DualShock 一代到四代，每一次更新换代之时，索尼都曾尝试对手柄造型进行大改动，但每次到最后都变成了细枝末节的优化。一个已经被习惯并喜爱的设计，没有让人放弃并重新适应的理由。双握柄、双摇杆、多马达的设计，在后来的 NGC、XBOX 手柄上都被借鉴，从而形成了各阵营电视游戏玩家普遍接受的游戏操作手感。而这种操作特性，也影响了每一款游戏的设计，早已深刻地融入到游戏开发者的游戏制作思维。而玩家对于这种手柄设计早已形成了"肌肉记忆"，从视网膜接收游戏画面，到手指做出准确反应，已经成为一种本能。

6 以开放之心孕育沙箱游戏



微软与索尼都是以“计算机娱乐”的产品定位杀入游戏业，同样以游戏机占领家庭客厅多媒体为目的，不同之处在于，微软小心翼翼地踩着前人开拓的路，以各种市场调查为主要商业决策依据，总是将产品建立在已经成功的游戏类型基础之上，而索尼更敢于走创新之路，以更开放的心态欢迎开发者们尝试未经市场验证的崭新游戏。微软的保守导致其错过了很多有潜力的游戏，索尼的开放让他孕育出很多极具潜力的新类型游戏，其中影响力最大的当属“《GTA》系列”。

据微软内部人士透露，在微软内部有一个被第三方软件开发商称为“星之议会”的神秘组织，由XBOX业务首席运营官詹姆斯·艾拉德亲自率领，其任务就是审核第三方提交的游戏，并向微软高层推荐。由于《GTA》最初是诞生于DOS和Windows平台，当Rockstar准备开发家用机版的《GTA3》时，曾打算将其作为XBOX独占游戏。没想到“星之议会”对该作进行审核时，认为其赤裸裸的犯罪与低俗的台词会破坏XBOX与微软的品牌形象，因此要极力避免这种游戏。吃了闭门羹的Rockstar无奈找到了索尼，索尼认为该作自由度高，玩法很有新意，于是决定提供支持。就这样PS2变成了PS2独占游戏。在这一年秋季上市后，本来业界关注度并不高的《GTA3》成为一匹年度黑马，全面超越这一年的大作如《光环》、《潜龙谍影2》、《最终幻想X》等，销量超过了一千万套。此时的微软已追悔莫及，后来花费了数千万美元才让“《GTA》系列”登陆XBOX平台，可惜此时喜欢沙箱游戏的玩家早已认准了PS系主机。2004年推出的《GTA圣安德里亚斯》销量超过2000万套，是PS系列主机历史上的最高销量纪录，至今未被打破。



在PlayStation土壤上成长的《GTA》，目前仍在不断上升之中。《GTA5》PS3/X360版销量已超过3500万套，PS4/XOne版另外带来了300多万套的销量，各版本的销量目前还在持续增加中，考虑到即将推出的PC版，最终其总销量将有望突破5000万套。如果排除掉任天堂那些与主机同捆赠送的游戏之外，《GTA5》事实上已成为史上最畅销的游戏。而沙箱游戏可以说是21世纪最重要的游戏类型，各游戏公司都在将自己的看板大作沙箱化，育碧已宣布今后所有3A大作都将沙箱化，Square Enix正在将《最终幻想XV》打造成沙箱游戏，越来越多的RPG、ACT都开始沙箱化……在游戏步入虚拟现实的未来，沙箱化无疑将会是业界的必然趋势。

7 移动互联游戏的曙光

手机网游如今已成为日本游戏市场的主力，市场规模早已超越家用机。在全球范围，手游也开始呈现主流化的趋势。回顾掌上游戏的发展脉络，我们会发现在手游之前，移动互联游戏已初现曙光——风靡亚洲的《怪物猎人 携带版》代表着掌机的最后辉煌，也预示了移动互联游戏时代的到来。

《怪物猎人 携带版》的制作人辻本良三是CAPCOM创始人辻本宪三之子，不过他加入CAPCOM的时间较晚，参与开发的第一款游戏是PS2的一款网络赛车游戏。当时久多良木健已经开始将重心放到网络事业上，各大第三方都开始筹谋网络计划，辻本宪三也有意让自己的小儿子开拓网络事业，为CAPCOM的未来探路。

由于PS2的网络性能有限，加之当时网络环境尚不成熟，CAPCOM的《生化危机 逃出生天》等网游都接连失败，但最后一款无心插柳的游戏竟获得强烈反响——这款游戏就是《怪物猎人》。辻本良三认为，当时的网络条件不成熟，PS2的网游有太多限制，包括用户数量、网络设定等方面都太复杂，要让《怪物猎人》这种游戏发挥更大的潜力，需要一个更合适的平台，而这个平台不是家用机，而是掌机。

出色的屏幕与机能，便利的联机与Wi-Fi功能，以及随时随地可玩的优势，使得PSP成为《怪物猎人》式联机游戏的最佳选择。《怪物猎人 携带版》一代发售后即在日本造成巨大反响，在初期并没有大量推广的情况下，通过玩家之间的口耳相传，逐渐成为现象级游戏。到了《MHP3》，销量更是突破480万套，创造了日本的PS系游戏最高销量纪录，超越了《勇者斗恶龙Ⅶ》和《最终幻想Ⅶ》。

辻本良三认为，PS平台的优势在于“每次都会使用所有最新的技术，并搭载大量很有预见性的功能。”从PSP的网络功能，到PS4的一键分享，都预见了未来几年的流行趋势。网络化已经成为当今家用机游戏不可或缺的功能，而辻本良三的团队也将为PlayStation带来更新的网络游戏体验。



8 EyeToy埋下体感游戏的种子

在PS和PS2时代，SCE的第一方游戏创意层出不穷，很多匪夷所思的玩法归功于SCE不拘一格的人才选拔渠道——大批创新之作的开发者都来自其他行业，其中就包括EyeToy之父Richard Marks。

Marks曾获得斯坦福大学宇航机器人实验室博士学位，之后在蒙特雷湾水族馆研究所开发海底机器人技术。他研究的技术领域主要是通过摄像头捕捉周围环境，电脑识别分析之后，向机器人的处理器传输关于周围环境的信息，让机器人能够自动避开障碍物，向着目标前进。该技术也可用于太空机器人。1999年Richard Marks参观游戏开发者大会，看到了当时刚公布的PS2，他发现这台游戏机的处理能力已经强大到可以即时分析实拍影像，于是他给SCEA总部写了封信，提出了他的想法……



Marks博士认为，通过摄像头捕捉玩家的即时动作影像，只要逐帧分析不同帧之间的人物影像位置变化，就可以判断玩家的动作，将此信息作为操控信号，能够实现玩家与游戏画面的互动，这样就实现了真正的体感游戏。喜欢创新的SCE对此创意极为重视，当即成立了一个25人的程序员与工程师团队，EyeToy的研发工作正式启动。

2001年的游戏开发者大会上，Richard Marks发表了演讲，他说"我们正处于游戏操作界面革新的关键时期，因为过去几年来画面进化已经走入了瓶颈，而操作界面正在限制我们于虚拟世界中获得的乐趣，只有使用更简单的界面才能吸引更广的用户。"两年后，EyeToy在欧洲率先发售，2个月内销量就突破200万套，成为PS史上最畅销的周边。EyeToy及其配套的一系列游戏成为当时欧洲最流行的家庭游戏，为PS2进一步开拓了新用户层。

体感游戏操作设备有着悠久的历史，但大部分设备并没有将操作简化，而是变得更为复杂。EyeToy的革命意义在于，任何从未玩过游戏的人都能立即明白如何游玩，它将电视游戏的门槛降到零，不再需要对非玩家来说过于复杂的手柄。正如Richard所说，只有这样才能让游戏具备成为主流娱乐的可能。EyeToy由于只能分析二维平面上的动作，在体感动作侦测上还有很多限制，因此未能真正实现主流普及。但它为今后Wii、Kinect的流行奠定了基础。用摄像头进行动作侦测也被认为是未来智能电视操作的主要发展方向。多年后，当人们都已习惯用身体控制电视，不知道还有多少人记得十几年前这一切早已被PS2实现？

9 电子游戏的流通革命

在PlayStation战胜任天堂的背后，有一个玩家看不到的战场，在这个战场上的胜利，不仅为PS巩固了地位，也由此开创了现代游戏业的新格局。这个战场就是游戏流通领域。

在PS时代之前，任天堂建立的初心会几乎垄断了整个业界的流通渠道，初心会控制了全部的游戏软件货源，由初心会向所有批发商供货，再由批发商批发给零售商。所有第三方的游戏都交给任天堂统一生产，再通过初心会统一出货。任天堂为了将利益最大化，故意控制在市面上流通的游戏数量，从而逐步提高游戏单价，这也是当时游戏售价不断攀升的重要原因之一。每年年末销售旺季，任天堂会将游戏售价提高到令家长都无法忍受的地步。而第三方也并未从中获利，因为卡带生产成本高、周期长，为了防止积压风险，一般都保守估计游戏销量，而到了旺季发现产量不足需要追加生产时，需要3个月的生产和出货周期，早已错过了重要的销售旺季。此外由于卡带是由任天堂统一生产，第三方必须提前向任天堂缴纳生产费，每张游戏高达3000日元，如果预估出货100万套，就意味着要一次性支付30亿日元，这对于第三方的现金流是巨大的考验，也造成了沉重的经营风险。

采用CD-ROM格式的PS，利用其低生产成本与短周期优势，对积弊已久的流通体制进行了彻底改造。PS游戏的每张生产成本仅100日元，加上权利金也就是900日元，而且从追加生产到再出货最多不超过一个月。同时索尼破除了初心会统一出货制度，索尼仅负责代生产，产量、出货量以及零售渠道的挑选全部由第三方自己选择。Square就在索尼的支持下成立了自己的软件流通子公司



DigiCube，将销售渠道拓展到覆盖面更广的连锁便利店，销售网络涵盖了2万多家商店，对PS的主流化起到了重要的推动作用。后来Enix、CAPCOM等公司都加入了DigiCube。

从初心会的铁腕统治中释放出来的第三方，终于能够大展拳脚，鼓励开发者们自由创作自己想做的游戏，由此开启了PS时代百花齐放的黄金盛世。在PS取得天下之后，也没有像任天堂一样恣意利用其垄断优势榨取第三方利益，而是继续坚持当初制定的游戏规则，保持了市场环境的公平与自由。

10 营造气氛成为游戏体验的重要环节



2D 点阵图时代，简陋的画面与简单的音效注定了游戏没有真正所谓的氛围营造，大部分时候只有靠脑补。随着 PS 时代的道理，音频进入 CD 时代，画面进入 CG 时代，电影式的气氛营造成为可能，游戏的体验与制作方式也随之发生了翻天覆地的变化，其中具有标志意义的先锋之作当属《生化危机》。

刚进入 PS 时代时，由于 CAPCOM 过于依赖以《街头霸王 II》为首的街机游戏，在 3D 技术上起步较晚，因此技术力远远落后于 NAMCO、世嘉等对手。当时刚进入 CAPCOM 不久的竹内润，在试玩了《VR 战士》后感到了强烈的震撼，之后奋笔疾书，写了一篇檄文，标题是“如果再这样下去，CAPCOM 就要被时代抛弃了”。当时 CAPCOM 也开始意识到局势的严峻，并在公司范围内征集研究 3D 图形技术的成员，竹内润马上报名。那段时间，他每天就抱着英文的 CG 工具说明书，努力钻研 PS。

在即时 3D 图像领域，NAMCO 与世嘉已经远远领先于同行，CAPCOM 在这方面硬拼根本没有胜算。因此以三上真司为首的 3D 游戏开发团队试图曲线救国，通过一些特殊的画面处理方法，做出比即时 3D 更逼真的画面。2DCG 背景、3D 人物的模式成为 CAPCOM 的突破口，这样既能确保场景的精美，又能将更多的多边形与贴图留给人物，做出比即时 3D 更好的视觉效果。据竹内润所说，用这种方法处理画面，是 PS 的硬件开发者们都没有想到的。CAPCOM 此举也证明了 PS 深不可测的可能性。



采用静态 CG 背景后，电影式的镜头设置成为可能，这就为电影级的场景氛围营造打开了大门。同时利用高保真的 CD 音源，用逼真的效果音和极具感染力的背景音乐，将场景氛围烘托得淋漓尽致。从 2D 时代过来的玩家们，初次接触《生化危机》时，一定都会感叹“游戏竟然能进化到如此程度”。当玩家在令人毛骨悚然的大宅里心惊胆颤地前进，游戏这种娱乐形式也在发生激烈的改变。《生化危机》带给业界的，是游戏制作理念的变化，创作者们开始将电影理念引入游戏，开始思考如何让玩家产生强烈的代入感，由此带动了 AVG 类型的空前繁荣。画面靠脑补的时代成为过去，游戏从此进入到用逼真的氛围直接刺激感官的新时代。

11 《GT赛车》改变现代汽车文化

游戏作为一种互动娱乐，娱乐性是首要诉求，但互动性的特质，也意味着它可以作为一种更具实用性的工具。如何让游戏既有娱乐性，又能登上专业领域的大雅之堂？《GT 赛车》给出了一个完美的答案。

作为 SCE 第一方最成功的游戏系列，《GT 赛车》诞生 17 年来，累计销量超过 7000 万套，至今仍是 PS 家族史上销量最高的独占游戏系列。在 PS 时代开拓新用户层的过程中，销量千万级的《GT 赛车》扮演了重要角色，吸引了大批汽车爱好者。经过十几年的发展，通过精益求精的汽车操控调校、精确的数据采集与呈现、与周边制造商合作的高还原度赛车方向盘，“《GT 赛车》系列”已成为专业手们的重要训练工具，其专业性获得了权威认可。此外 SCE 还与日产公司合作，开办了“GT 学院”，通过《GT 赛车》培养职业赛车手，自从 2008 年开办以来已培养出多名世界级冠军。



在《GT 赛车》诞生之前，速度感与爽快感被认为是赛车游戏的主要追求。以世嘉、NAMCO 为首的街机厂商开发了大批赛车游戏，并通过大型街机框体模拟赛车操作，甚至车身的转弯、震动。但几乎所有的赛车游戏都没有考虑到真实的速度感与真实的汽车操控特性，物理引擎的概念尚未出现，通过真实的汽车参数调整操控性也就无从谈起。

从小在汽车文化中成长的山内一典，梦想着打造一款真正专业化的赛车游戏。为 PS 制作了首发游戏《卡通汽车大奖赛》之后，他提出要制作一款真实系的赛车游戏，并获得了久多良木健的支持。初代《GT 赛车》就以真实为诉求，比其他街机赛车游戏明显加速慢很多，而且过弯、甩尾等需要十分复杂的操作，无法享受极速甩尾的快感。此外游戏收录了大量起速慢的平民车型。当时 SCE 内部也有很多反对意见，认为与其他赛车游戏相比速度感太差，“花大量时间去做低端车简直是浪费”，“有跑车开谁还要去开龟速的破车？”人们没有料到的是，游戏发售后，这些真实存在的平民车反而成为《GT 赛车》的重大卖点。车迷们争先恐后地体验游戏中收录的自家车型，“在电视屏幕上开自己最熟悉的车会是什么感觉？”这种好奇心吸引了大批车友购买《GT 赛车》，为进一步扩大游戏人口做出了巨大贡献。Polyphony Digital 为本作研发了世界首款赛车游戏物理引擎，不同车型有不同的性能与操作特性，还引入了重心转移、转向不足等概念，让玩家在操作自己熟悉的车时找到熟悉的驾驶感觉。这种真实性让《GT 赛车》很快成为车迷的首选赛车游戏，过去那些虽刺激却严重失真的赛车游戏突然变得像个玩具。

创造了《GT 赛车》的山内一典曾连续三年入选《汽车潮流》杂志的“汽车行业 50 大最具影响力人物”之列。2006 年 1 月，英国《汽车》杂志将他评选为汽车行业风云人物之首。《GT 赛车》的影响力早已超越游戏业，成为全球汽车文化中的一个重要符号。



12 割草式动作游戏的光荣与梦想

随着日本家用机市场的整体萎靡，在日本能够畅销的游戏类型已所剩无几。行业的整体创新缺失是一个不容否认的问题，但是在这缺乏创新的氛围中，仍然有一个十几年不变的游戏类型依旧笑看风云，甚至可称之为日本电视游戏最后的救命草——这种类型就是以各种"无双"为代表的所谓"割草类"游戏。《高达》、《北斗神拳》、《海贼王》等各类知名IP都在无双化，甚至《勇者斗恶龙》这种国民级RPG也义无反顾地走上了无双之路……

KOEI创始人襟川阳一说："当时SCE那种和我们第三方一起制作游戏、一起成长的态度让我印象深刻，他们不仅提供技术支持，还有宣传和销售也给予很大的帮助。当时以副社长丸山茂雄为首的团队非常友善，很多成员都是来自索尼音乐，能够与各种艺术家、音乐家一起创作热门曲目，一起成长，用音乐界的方式制作游戏，让我大开眼界。"

"每根头发的飘动，都可能对游戏乐趣产生很大的影响。"久多良木健的这句话曾给襟川阳一很大的触动，"PS平台每次都能领先一个世代，我想是与此理念分不开的。他的意志渗透到了后来SCEJA开发者的心中，让他们能实现新的梦想。"

KOEI与PS的结缘是从格斗游戏《三国无双》开始，这也是鲤沼久史加入KOEI之后参与开发的第一款游戏，那时他是个基层程序员。后来PS2公布，襟川阳一为其性能所震撼，他相信自己的梦想终于有了实现的平台，那就是将KOEI所擅长的战略游戏实现质的飞跃，真实表现大规模战争的波澜壮阔。鲤沼久史为首的技术团队研发了"群体控制引擎"，可以同时控制多人物行动，这也是KOEI历史上开发的第一个引擎。KOEI向SCE提出本作的策划案后，获得了包括久多良木健本人的强烈支持，决定以首发游戏为目标进行制作。

号称能实现"千人同屏"的《决战》成为KOEI史上首款突破百万销量的游戏。鲤沼久史说，《决战》的实际开发周期其实只有半年时间，当时也觉得能顺利做完简直是奇迹。这是KOEI的第一款首发游戏。同时以《决战》引擎为基础，KOEI打造了以"一骑当千"为宣传卖点的《真·三国无双》，该作在日本国内就突破百万销量——动作游戏从此正式进入割草时代。

鲤沼久史经常研究漫画、动画和电影，研究将他们结合的可能性。一次偶然的机会，他得知《高达》负责人堀内美康非常喜欢"《无双》系列"，而他本人也喜欢《高达》。在鲤沼久史提出"高达无双"的策划案后，得到了社长襟川惠子的大力支持。《高达无双》作为KOEI与BANDAI之间梦幻合作的产物，从公布之日起就引发轰动。动漫IP如何应用到游戏中，这一直是个令人头疼的问题，《高达无双》闯出了一条新路，也获得了各版权方的认可。虽然较为单一的游戏方式使其获得了割草游戏的绰号，但简单易上手、能很快体验到强烈快感、还原原作的热血氛围……这些特征都很适合吸引原IP的粉丝。如今名IP授权的各类无双早已超越《真·三国无双》这个本尊，其影响力与合作规模将继续扩大。



13 《暴雨》的互动电影实验

这是一款销量并不太高，却在游戏表现方式的探索上有里程碑意义的作品。它先后获得了美国互动艺术协会的"游戏创新杰出成就奖"和英国影视艺术协会的最佳剧本奖和创新奖，以及IGN等权威网站的2010年度最佳PS3游戏。《暴雨》的最终销量为200多万套，在3A大作中确实不算高，但各种车枪球年年有，游戏体验并无明显不同。而《暴雨》却为玩家开启了一个新世界，让那些声称"游戏不需要剧情"的人们彻底闭上了嘴。

《暴雨》也是索尼支持原创游戏的理念下孕育的精品。制作人David Cage透露，本作最初打算是作为X360的独占游戏，因为Quantic Dream是在PC平台上发展起来的，对X360的开发环境更熟悉。但微软看到游戏中有绑架儿童的剧情，担心会引致舆论反弹，可能给自己带来麻烦，因而拒绝了独占请求。结果David Cage就决定将该作变成PS3独占游戏。久多良木健一直期待着用游戏机表现人物情感，PS2时代就将CPU命名为"情感引擎"，PS3初公布时也重点展示了人物表情的逼真模拟。Quantic Dream从这一点着手，制作了一个以"演员试镜"为内容的技术演示DEMO，其中充满戏剧张力的虚拟角色演出给人留下深刻印象，因此得到了索尼的重视。此后索尼为该作提供了1670万美元的制作经费，加上营销和发行费总计超过4000万美元。

将游戏"互动电影化"是几代游戏人的梦想，很多制作人都在说自己如何重视剧情与表演性，但从未有哪款游戏像《暴雨》一样真正依靠剧情与人物的演出将玩家牢牢吸引住。QTE的玩法并不新鲜，十几年前的《莎木》已开先河。《暴雨》的革命性探索在于用恰到好处的QTE设置让玩家产生代入感，融入到角色的内心世界，并通过多线式的剧情交织，以抽丝剥茧的方式将谜团一步步揭开，让玩家欲罢不能。最后谜底揭开的一刻，相信所有玩家都会感到意外，其戏剧性效果类似于《灵异第六感》、《致命ID》等电影。在游戏史上，能把剧情玩到如此境界的仅此一作。因此它对整个业界有着教科书式的意义。



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

14 好莱坞之魂附体的《潜龙谍影》

PS时代，画面3D化、大容量CD-ROM带来的全新可能性，让所有创作者们开始摸索电影般的表现力。PS时代成功的标志性作品大多有模仿电影大片的冲动，《最终幻想Ⅶ》靠CG动画，《生化危机》靠气氛营造，但真正将好莱坞手法运用最纯熟的游戏反而没有任何CG成分，完全依靠PS粗糙的全3D性能，打造了一部好莱坞之魂附体的谍战“大片”——这就是小岛秀夫的《潜龙谍影》。

在PS时代，一个讲究视觉表现力的游戏，敢于采用全3D画面，是一个大胆的决定。毕竟PS的多边形处理能力有限，全3D意味着画面会被静态CG背景简陋得多。小岛秀夫之所以坚持使用全3D，是因为CG背景就相当于将摄像头固定在一个位置，而固定的摄像头是拍不出好莱坞大片的。穿插CG动画可以用来表现一些剧情，但是与实际游戏画面存在巨大的反差，而这会破坏游戏氛围。全程以即时演算的方式进行，才能自由运用镜头角度，毫不突兀地表达剧情，并且一气呵成。此外潜入式的玩法特点，也决定了不能用固定角度的场景。

全部即时演算的过场动画、充满大片色彩的BOSS战、极具功底的人物刻画、悬念迭起的剧情……《潜龙谍影》是第一款能让人真正感觉到好莱坞风范的游戏——虽然它的创造者是一帮日本人。当时的美国舆论也在感慨“为何美国人做不出这种游戏”？直到10年后，随着真正的好莱坞顶尖人才大量进入游戏业，美国人在这方面才开始真正崛起，并超越日本。动视的“《使命召唤》系列”、SCE的“《未知海域》系列”都或多或少地受到了《MGS》的影响。如何用电影的思维做游戏？小岛秀夫给所有后来者提供了参考答案。



15 《小小大星球》的创造、游玩与分享





2014年微软以20亿美元收购了《我的世界》开发商Mojang，且不提这家公司到底值不值这个价，至少以“创造”为乐趣的《我的世界》，有了一个清晰的价码。全球超过1亿的玩家，对于这样一个门槛并不低的游戏来说，实属奇迹。而这也证明了它的理念有着扎实的市场潜力，这种理念就是“创造、游玩与分享”。

2007年的游戏开发者大会上，时任索尼全球工作室总裁的菲尔·哈里森，率先提出了“游戏3.0”的概念，其核心宗旨就是“创造、游玩与分享”。菲尔·哈里森认为，就像以用户创造内容为核心概念的“Web2.0”一样，游戏也将进入到玩家自己创造内容的“游戏3.0”时代。作为这一概念的样板作品，《小小大星球》成为之后两年SCE全力主推的游戏。

《小小大星球》初看只是一款普通的平台动作游戏，不同之处在于，玩家可以利用丰富的工具创造自己的关卡，并通过网络与其他玩家分享，邀请其他玩家到自己创造的世界中游玩。“关卡编辑器”的概念并不新鲜，FC时代就有《坦克大战》、《疯狂摩托车》等大批游戏提供了关卡编辑器。而《小小大星球》通过更丰富的工具，以及便利的关卡上传与分享，让玩家就像上传视频到YouTube一样，与全世界分享自己的创作。菲尔·哈里森认为，通过玩家的主动传播，可以将游戏影响力实现病毒式扩散，最后成为社会现象。游戏不再是单纯的游戏，而成为一种社交平台。

菲尔·哈里森猜对了业界发展趋势，却忽略了一个关键因素——网络社交传播的一个前提是不可以受到硬件的约束，必须能在所有网络终端之间自由传播。而《小小大星球》是PS3独占游戏，因此就只能被限定在几千万的用户群体之中。如果社交传播的用户转化率是10%，那么它的销量最多只能有几百万。如果想要达到1亿用户，对应平台只能是PC或者手机。这就是《小小大星球》只有几百万销量，而《我的世界》能有一亿用户的原因。后者的大部分用户来自PC和手机版。

虽然《小小大星球》的影响力未能达到菲尔·哈里森期待的高度，但它毕竟成为PS3的标志性游戏，麻布仔成为PS家族的新吉祥物。它所开创的“创造、游玩与分享”理念将普遍深入到整个业界，未来必将诞生比《我的世界》更具影响力的标志性大作。

16 拔高全行业互动桥段水准的《未知海域》

所谓“桥段（Set Piece）”过去几乎是电影的专属名词，比如迈克尔·贝电影里的那些爆炸场面，或者“《夺宝奇兵》系列”常见的逃离片段，这些精彩片段往往是一部电影的精华，是高潮所在。这些桥段需要充分动用各种布景、道具、特效以及巧妙的镜头剪切，充分调动观众的情绪。很多年以后，人们可能会忘记了电影的剧情，但是一幕幕精彩桥段可能会记一辈子。

在2D游戏时代，由于没有“镜头”的概念，因此许多经典时刻也很难称之为桥段。而进入PS时代后，不少游戏通过CG动画创造了令人难忘的桥段，也有《潜龙谍影》等游戏用即时演算的方式制作高水准的桥段。只可能在游戏里实现的“互动桥段”开始出现，比如《最终幻想VII》中克劳德骑摩托车战斗，《潜龙谍影》的斯内克兄弟之战，这些具有电影般表现力，却能由玩家操纵的片段，成为吸引玩家的重要卖点。

2007年秋季，两款超大作的发售将互动桥段的水准提升到了全新高度——一个是《使命召唤 现代战争》，还有一个就是顽皮狗的《未知海域》。

“《未知海域》系列”提出了一种全新的游戏设计理念：先设计桥段再制作游戏。在顽皮狗的游戏策划过程中，首先思考与讨论的是互动桥段的创意。他们从各种电影寻找灵感，



将过去只能看的桥段，变成可以由玩家亲自体验并控制的游戏过程。很多游戏因为技术力以及把控能力不足，只能用QTE或者穿插预渲染过场动画的方式表现特殊桥段，而“《未知海域》系列”诠释了互动桥段的真正意义。从《未知海域2》经典的火车桥段，到《未知海域3》的轮船桥段，一幕幕大片级震撼场面变成全程可控的关卡。

《未知海域》的桥段设计手法对于今后整个业界的游戏设计起到了指引作用。“《古墓丽影》系列”以其为范本进行改造，由此新生的《古墓丽影》获得了巨大的成功。Ken Levine也表示《生化奇兵 无限》的灵感来自《未知海域》。甚至早矢仕洋介也从《未知海域》中吸收灵感，设计了舞台的坍塌方式。比起电影，互动桥段对游戏体验的提升更加重要，充分反映了一个团队在技术、策划和美术上的实力。顽皮狗拔高了互动桥段的质量标准，也推动了家用机游戏的大片化发展。

17 感染世界的东方禅意

PS的诞生，将游戏业带入了寻求感官刺激的大作时代。但这并不意味着游戏变成了用特效堆积的爆米花电影。在玩家享受大作刺激之余，偶尔一些空灵宁静的禅意，会产生感动心灵的魔力。这是需要创作者用禅心打磨的艺术品，使用金钱与人力无法堆积的心灵体验。在预算、档期等商业因素重压下的现代游戏业，禅意之作愈发显得难能可贵。而能够打造出这种作品的，注定不是商业味太浓的微软、EA等西方大发行商，而是追求创新与艺术探索的SCE。

《ICO》就像一朵清新俊逸的野花，在不为人知的角落悄然绽放。没有大制作、大场面，没有令人血脉贲张的交响乐，甚至没有太多的敌人和战斗。现代艺术所追求的极简主义由始至终贯穿于游戏。永远笼罩于迷雾中的古堡，宁静到能听到心灵之声的场景……制作人上田文人以所谓的"减法式设计"，将所有可能干扰游戏氛围的元素尽数去除，成功营造出强烈的浸入感。整个游戏的过程，就是一场心灵之旅，紧握女孩的手，仿佛握住了世界。在日益喧嚣浮躁的游戏世界，这一股清新的微风让世界感到了禅意。虽然游戏销量不佳，但获得了全球游戏开发者的强烈认同，包揽了2002年游戏开发者选择奖、互动艺术与科学协会杰出成就奖的创新类大奖。





《ICO》之后，上田文人再接再厉，推出了同样以减法式设计开发的《旺达与巨像》。整个游戏将通常游戏中的其他元素全部去除，只剩下BOSS战。而这么一款只有BOSS战的游戏，也同样做出了禅意。旷然天地间，一人一马一巨像，孤寂依旧，而又多了一分史诗感。

《旺达与巨像》再度成为全球权威游戏机构的宠儿，获奖无数。但此后Team ICO陷入了PS3游戏的开发地狱。PS3也许更适合商业化3A大作，而不适合Team ICO的清新小品。但通过PSN以下载游戏的形式推出，也可以做更多的禅意摸索。这一次感染世界的禅意来自一个中国人——thatgamecompany的创始人陈星汉。

《流》、《花》、《行》——陈星汉通过这三部曲成长为世界级的游戏大师。《花》是一曲自然赞歌，而《行》则是一场心灵之旅，在孤寂的氛围营造、极简主义的设计理念方面更接近于《ICO》。本作可能是SCE历史上获奖最多的游戏，甚至超过《未知海域2》。全球最权威的三大游戏奖项：BAFTA、GDCA、DICE都将2012年最佳游戏大奖留给了它，DICE甚至给它颁发了8项大奖。《行》的出现，掀起了一股极简主义的热潮，这成为独立游戏的突破口，大批充满文艺气息的极简主义游戏不断涌现。在3A大作盛行的年代，它们成为最好的调味剂。同时它们的存在也避免了游戏走向过度商业化，为艺术创新留下了一片沃土。

18《最后生还者》：真实性与游戏性的极致平衡

如何处理游戏性与真实性的平衡？在游戏开发领域，这是一个永恒的难题。欧美的游戏开发者们一直都在追求真实，但是过于真实可能会破坏游戏性。如果游戏主角们与现实中的普通人一样弱，如果游戏和现实一样只有简陋的武器，武器还会损毁，而且只能携带有限数量的物资，那么这游戏还怎么玩得下去？

《最后生还者》给出了一份完美的答案。

进入PS3时代后，SCE认为随着玩家平均年龄的提高，主流游戏所面向的年龄层也要提高。因此SCE第一方游戏开始从过去的青少年向转型到成人向，原本打算继续制作《杰克与达斯特》的顽皮狗，受命制作一款更适合成年人的游戏，于是诞生了《未知海域》。而在《未知海域》之后，顽皮狗决定向着更加真实化、成熟化

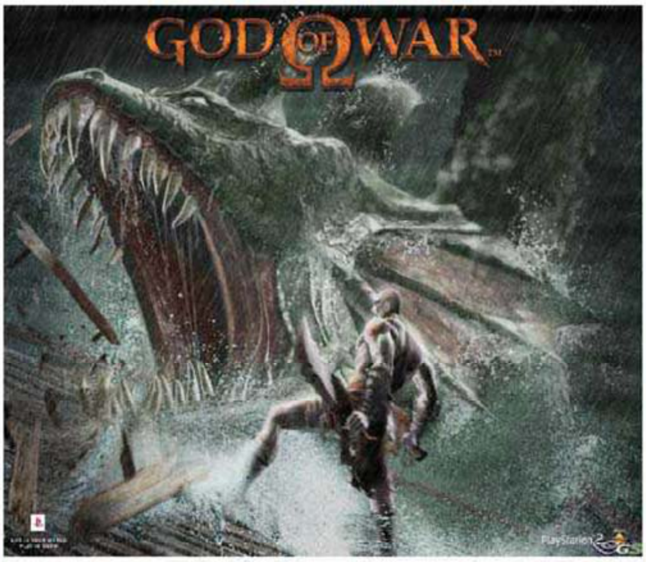


的方向摸索——《最后生还者》就在这样的背景下诞生了。

《最后生还者》在游戏迈向极致真实的道路上迈出了伟大的一步，被 Eurogamer 评为"游戏的希望之灯塔"。从关卡设计、剧本、人物刻画到游戏系统、动作都围绕真实化的前提，在确保真实的前提下推敲提炼游戏性，最后创造出既真实又"好玩"，同时更令人难玩的游戏体验。本作发售后即获得全球媒体的强烈好评，总共获得了 200 多项"年度最佳游戏"大奖，更被多家权威媒体与机构评为史上最伟大的游戏之一。它与《GTA》系列"一样，实现了商业性与艺术性的双赢，PS3 版销量超过 700 万套，PS4 版另外贡献了 100 多万套的销量。

进入 PS4 时代后，游戏将会在真实性的方向上继续大步向前。《最后生还者》的真实探索将会为今后的游戏提供最佳的参考，这也将推动游戏迈向与电影一样的艺术高度。

19 动作游戏的耍酷时代



PS2 时代应该是动作游戏变革最激烈的年代，多个对动作游戏的发展方向具有指引意义的标志性游戏诞生于 PS2。KOEI 将过去动作游戏的小打小闹进化到"一骑当千"，CAPCOM 的《鬼泣》率先开创了所谓"表演式动作游戏"的新流派，之后再由 SCE 自己的《战神》将动作游戏的力量感与表演性做到极致。

游戏类型的进化是与机能同步的。PS 时代，由于 3D 处理机能有限，对帧率、镜头速度有较高要求的动作游戏难以发展，因此慢节奏的《生化危机》式 AVG 成为主流。而进入 PS2 时代后，机能的进化释放了动作游戏的创作空间。PS2 初期，Square 就开发了一款注重视觉表演性的动作游戏《保镖》。之后动作游戏天尊 CAPCOM 的《鬼武者》更成为 PS2 首款百万大作。但这一切都只是一场真正动作游戏革命的过渡之作。在 2D 时代经典不断的 CAPCOM，经历了 PS 时代的 AVG 转型之后，终于重燃硬派动作游戏之魂，以一款《鬼泣》建立了 3D 时代的动作游戏新标准。从小热爱街机游戏的神谷英树，将街机时代作品的爽快感与表演性淋漓尽致地呈现在这款新作中，让所有人惊叹"动作游戏还能这样玩?!"



《鬼泣》无疑是 3D 时代动作游戏里程碑式的作品，在此之后东西方的大部分动作游戏，都或多或少有一些《鬼泣》的影子。玩家在动作游戏中的目的再也不是简单的将敌人打倒，而是如何更酷炫地打倒敌人。浮空连击、鞭尸，怎么爽快怎么来。

以《鬼泣》为灵感，SCE 的圣莫妮卡工作室打造了 PS2 末期的最强动作游戏系列——《战神》！当日式游戏的酷炫，遇上美式游戏的张狂，一种不可遏制的力量感喷涌而出，令人血脉贲张。《战神》堪称西方游戏史上的最强动作游戏，那种释放原始野性的快感也跨越了文化，受到全球玩家的热捧，令人感叹："动作游戏就该这么做！"

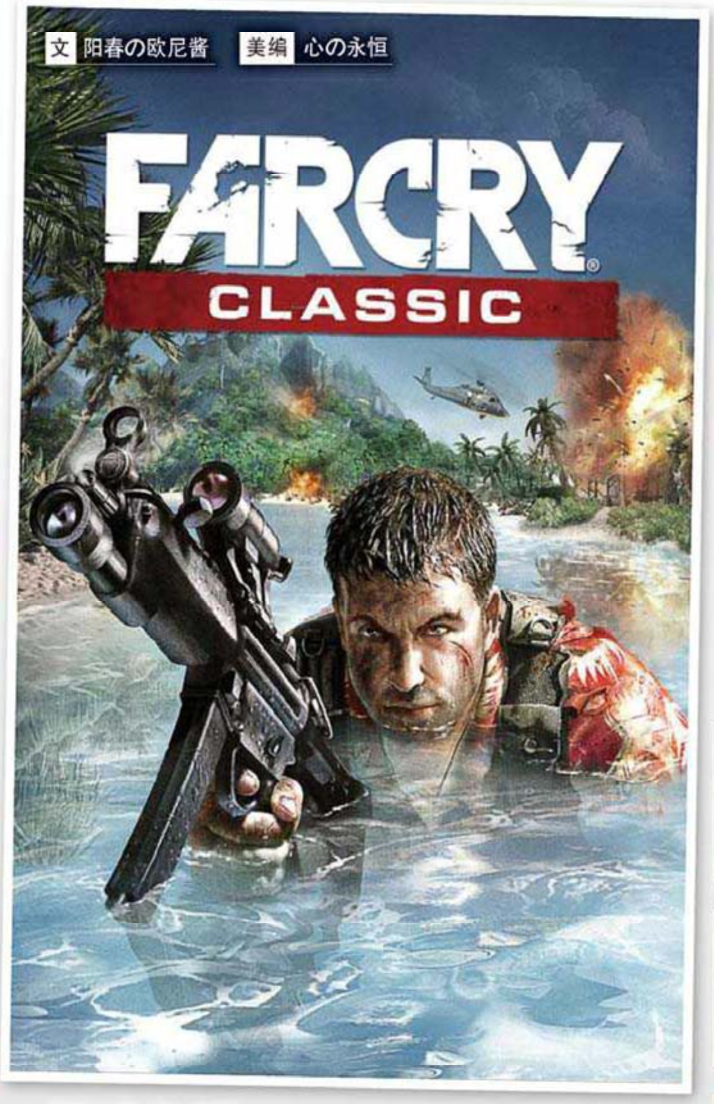
20 墨菲斯计划：PlayStation的新起点

"PS4 也许是最后一代游戏机！"——这是很多业界分析家们对未来的预测。随着各种智能设备的兴起，以及智能电视时代的到来，在手机性能都能直逼电视游戏机的今天，用户似乎不需要再专门购买游戏机。掌机已经被手机逼入绝境，下一个是否会轮到家用机?

"墨菲斯计划"也许会成为 PlayStation 家族的转机。游戏机的战争正在从电视机转向 VR 领域。Facebook 重金收购了 Oculus Rift，微软也在打造自己的 VR 眼镜。而在 VR 技术上已经研究了几十年的索尼，将实现 VR 与 PlayStation 的深度融合，未来 20 年 PlayStation 的命运也许将维系于此。目前索尼已经在建造一个围绕"墨菲斯计划"的全新生态体系，吉田修平的工作重心已经转移到"墨菲斯计划"，他说："参与到墨菲斯计划系统开发时，我感觉到这很像初代 PS 发售前的气氛。初代 PS 让 3D 技术普及，20 年来一直还在进步。这次的虚拟现实计划也许又会带来下一个 20 年的进步。游戏开发动辄需要几百人的团队，而通过 VR，一个程序员就能做出令人惊叹的效果。将这种趣味性转化成商业机遇，我想这就是 PS 的使命，我也想为此再努力一次。"



《孤岛惊魂》系列是育碧旗下知名的第一人称射击游戏，最新作《孤岛惊魂4》已于去年底发售。作为系列的开始，由Crytek制作的《孤岛惊魂》第一作之前并没有登陆过PS平台，于2004年在PC上发售的本作本应在当时的三大硬件PS2，XBOX，NGC都推出一个版本《孤岛惊魂 本能》，最后PS2和NGC版本都被取消了。《孤岛惊魂 经典版》作为一代的重生，于去年年初在PSN上以数字版发售。



文 阳春の欧尼酱 美编 心の永恒

PS3	孤岛惊魂 经典版	Ubisoft	主视角射击
	Far Cry Classic		美版
	2014年2月11日	对应一人	对应年龄：17岁以上
	售价为9.99美元		

●基本操作

步行	
按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角，瞄准
L3	跑步，狙击时为屏住呼吸
R3	肉搏攻击
△	上一把武器，按住为拾取新的武器
○	蹲下，按住为趴下
□	上弹，按住为调查 / 开门
×	跳跃
L1	瞄准
R1	射击
L2	切换手雷，按住为武器栏
R2	扔手雷
SELECT	当前任务目标
START	暂停
方向键←	望远镜
方向键→	红外线
方向键↑	手电筒 / 焦距放大
方向键↓	切换开火模式 / 焦距缩小

驾驶载具	
按键	功能
左摇杆	驾驶方向
右摇杆	调整视角
○	手刹
×	切换座椅
□	按住进入 / 离开车辆
L1	射击
L2	刹车 / 倒车
R2	加速

●游戏章节

章节	名称
序章 00	Training
任务 01	Carrier
任务 02	Fort
任务 03	Pier
任务 04	Research
任务 05	Treehouse
任务 06	Bunker
任务 07	Steam
任务 08	Regulator
任务 09	Control
任务 10	Rebellion
任务 11	Archive
任务 12	Cooler
任务 13	Boat
任务 14	Catacombs
任务 15	River
任务 16	Swamp
任务 17	Factory
任务 18	Dam
任务 19	Volcano

●游戏心得

1. 本作并不像目前的《孤岛惊魂》系列采用自由探索的模式，而是一本道的剧情模式。每关都包含一个主要任务，而地图也会贴心的以蓝色箭头标记着目前任务推进的下一个地点（部分室内场景除外），只要顺着地图标记即可顺利通关。本作并不支持自动回血，所以找到急救包和防弹衣是保命的前提。在屏幕的右下角那条红槽就是主角的HP，而黄槽则是防弹衣的残余量，假如主角装备着防弹衣，那么受到攻击先减少防弹衣的残余，归零后再受到攻击则会消耗主角的HP。游戏中的装甲兵杀死后会掉落防弹衣，不过拾起后只能补充很少的量，只有在补给处的防弹衣可以将防弹衣加至100%。蓝槽则为体力槽，剩的越多则可以奔跑的时间越长。上面的数字分别显示的是当前装备武器的弹夹内子弹剩余量，当前装备武器的总剩余子弹量以及当前装备的手雷的品种和数量。

2. 游戏中有少量解谜，不过也都是找个方式开启道路，比如说找钥匙卡开门，利用场景内的物体打开新的道路等等。有时要擅用R3肉搏攻击功能，可以开启一些通道的铁栅栏。

3. 在Easy模式下，玩家可以一路开枪顺利攻关（前提是枪法也要过硬，即使是Easy模式玩家也经受不了几枪就会死亡），并无太大必要进行潜行（Ninja Jack奖杯除外）。而在高难度模式下，潜行才是最佳的选择，由于地图较开放，尤其是在室外场景，可以有效的利用场地绕过大部分敌人，避免不必要的战斗。





4. 枪械方面，本作的弹药补给相当可观，而枪械选择分为冲锋枪，霰弹枪，狙击枪和火箭筒四个大类，而每把枪还有两种开火模式，按方向键的↓即可改变开火模式，比如说把冲锋枪从连射切换到点射。游戏设定中也可开启辅助瞄准，方便射击游戏苦手的玩家。道具栏默认可以装备四个武器，按住 L2 则可通过↑↓←→选择对应的枪械。为了方便枪械的切换，在游戏中按△可以在两个最近使用过的武器之间切换。而道具栏的另4个方向：↖↙↗↘则可以选择3种手雷和急救包，按一下 L2 则为手雷间的切换。

5. 在得到望远镜后主角就有了按方向键的←标记敌人的功能，敌人被标记后头上会出现一个绿色的箭头（假如开始警戒则为橙色，发现主角后即变成红色），而且一旦标记就不会消失，标记的数量也是不限制。在广阔的室外场景擅用标记功能，可以远距离对着标记的箭头开枪即可，冲锋枪都可以当狙击枪用。而在复杂的室内场景，尤其是混战时，标记敌人可以清楚的了解敌人的位置，绕到敌人身后避免直接对枪。随着游戏的进行玩家也会遇到隐形的变异种，在那之前玩家必取得红外线视镜，按方向键的→开启，可以看到隐形的敌人。而在较昏暗的场景开启这个红外线视镜（英文原名为 CryVision），也可以清楚的判断敌人的位置，包括那些躲在障碍物后的敌人，不过这个红外线视镜是有电量的，假如用没电了需要先充电才可使用。

6. 游戏里载具分为海陆空三种，尤其以陆地载具最常见，可惜糟糕的操作感让车辆的实用性几乎为0，驾驶视角不会随着车辆的行进方向改变，需要右摇杆手动调整，而且车辆极难操控，速度也不快。事实上虽然孤岛很大，不过必须利用车辆赶路的机会并不是很多，还不如走一会儿来的实际。而且车辆是有损耗度的，假如被攻击到一定程度或者玩家自己驾驶技术太烂撞到树上，车辆就会爆炸。唯一有些用处的也就是车辆上的无限机枪了，不过边驾驶边射击几乎不可能，假如面对敌人还需要停下来调整好视角；而空中载具只有出现次数寥寥无几的滑翔翼，除了解锁奖杯 Flight Simulation 没什么需要注意的地方；水路载具则分为带机枪的快艇和普通的橡皮艇，也就只有在有河流的地方有些用处，操作一如既往的别扭。

7. 游戏进行过程中可能因为读取的原因造成死机，这时只能通过按主机的电源键关闭主机重新启动。游戏的存档个数极其夸张，每过一个存档点都会生成一个存档。而且存档不能利用 USB 复制，只能通过 PS+ 会员的云功能进行备份。

●游戏心得

白金路线

奖杯总数	22	铜杯	5	银杯	9	金杯	7	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	10–20 小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

本作除了 Hard 模式通关奖杯以外（这个也可以通过 BUG 来避免游玩整个流程），其它都可以在 Easy 模式解锁。第一遍通关选 Easy 模式，之后进行章节选择补齐一些战斗方面的奖杯，只有三个奖杯 In the Zoo，Hot Zone Date 以及 Wildlife Safari 需要从章节最开始攻略至最末尾。需要注意的是游戏中不能通过读取存储点来避免死亡等，再进一步说，即使你没死，你读取了存储点的话游戏也默认你死亡过一次。Hard 模式通关可以通过 Bug 解锁，在下面的奖杯攻略中会具体提到。奖杯大体上可以分为以下几类：

1.流程必取得的奖杯：7个（按获得顺序排列）

Reenlisted
Offline Interaction
Mean Steam Machine
Differing Opinions
Operation We Want Peace
Contained Evolution
Unleashed Fury

2.需从一个章节从头到尾完成，不能读取存储点才能取得的奖杯：3个

In the Zoo
Hot Zone Date
Wildlife Safari

3.可以通过读取章节和读取存储点获得的奖杯：11个

SpecOps Training
Ninja Jack
Call Drops
Of Ravens And Crowes
Uneven Terrain
Flight Simulation
Long Distance Correspondance
Oceanic Vista
Bonding Experiences
Carver Style
"Hurt? Who me?"

4.涉及到奖杯获取的章节（不包括流程必取得奖杯）

任务 02 :Fort – 奖杯 SpecOps Training
任务 04 :Research – 奖杯 Ninja Jack
任务 05 :Treehouse – 奖杯 In The Zoo
任务 06 :Bunker – 奖杯 Bonding Experiences
任务 15 :River – 奖杯 Of Ravens And Crowes
任务 16 :Swamp – 奖杯 Hot Zone Date
任务 18 :Dam – 奖杯 Wildlife Safari
任务 19 :Volcano – 奖杯 Call Drops

Paradise Memoirs 白金

取得条件：在《孤岛惊魂：经典》中获得所有奖杯

Wildlife Safari 金杯

取得条件：不装备武器完成 Dam 关卡（场地安装的武器除外

奖杯说明：不读取存储点 + 不死 + 不装备任何武器，除了关卡中直升机上以及越野车上的机枪，一旦失败则需退回主菜单，选取关卡重新来过。本关开始后 Carver 身上是没有任何武器的，面前有一个变异种，无视他直接从有水花的地方跳下去，调整一下角度别直接落地或者撞到岩石，需要跳到水中。上岸后朝东北方向走，途中会遇到敌人，直接无视他们，在看见直升机时就不要跑了，慢点走别吸引任何敌人。过场动画后可以装备好直升机上的防弹衣，之后面朝湖的方向开始使用直升飞机的机枪，将水中的几个巨人和几个变异种先杀掉，十点钟和二点钟有两个开枪的，在那之后也要解决掉。这时假如之前大摇大摆的接近直升机，可能背后也会来个变异种，这里就很麻烦了，所以之前提过为何要慢点到直升机不吸引敌人。过湖的时候千万小心别捡到敌人掉下的武器，否则前功尽弃。上岸后贴着右边走，会看到大门前特种兵和变异者在战斗，无视他们，在看到一个铁丝网后找到中间的缺口进去，接下来看到大门被炸开个口后就可以进去了。进去之后发现没有敌人，玩家需要来到左边的仓库，里面有大量补给，慢点进去别不小心捡到武器。过场动画后，拾取右边的钥匙卡和防弹衣，出门左拐拿钥匙卡开门后登上吉普车。开吉普车会遇到断桥，从左边的坡上去，途中会遇到变异者，无视他们或者轧过去或者拿机枪杀死他们随意，推荐无视他们。来到尽头后右拐往东接着爬坡，此时要慢点，前面是一个岩浆河，别一头扎进去。下车，通过一个树干来到对岸。此时敌人越来越多，小心躲开它们，从左边的坡上去，这里务必小心拿火箭筒的变异者。之后右拐有一个坡通往对岸，不过在尽头需要跳跃过去。之后继续往前走，无视人类敌人。来到悬崖后要利用缓

坡和视角控制方向滑下去，这里弄不好就会直接摔死，或者掉一定的 HP，耐心点来，因为后面的敌人看到你过去后就不管你接着和变异者交战了，所以不必太着急。下到底后会看到东边有两座雕像，朝那里进发。雕像脚下的敌人绕过他们接着往上面的大门走，门口的敌人无需理会，直接靠近大门本关结束了，奖杯也就到手了。

SpecOps Training
金杯

取得条件：在掩护 Doyle 开门时保持不死

奖杯说明 这奖杯需在关卡 Fort 里解锁。在到达山顶后玩家能取得 RLX-9157 火箭发射器，之后 Doyle 会开始开门，在门开之前玩家不死即可获得奖杯。这里会出现两个直升机，只要用 RLX 锁定即可击落，一架在大门的正对面出现，另一架在 2 点钟方向出现。也要留意地面上残留的敌人。

In The Zoo
金杯

取得条件：不死完成 Treehouse 关卡

奖杯说明：不读取存储点＋不死完成 TreeHouse 关卡。推荐一周目无视这个奖杯，通关后通过关卡选择来完成。本关流程很短，总共也只有几部分。一开始逃出建筑后顺着大树的吊桥向前推进并利用望远镜的标记功能解决敌人，到达尽头后下去，然后在不远处的另一个塌陷的吊桥爬上去来到目标建筑物，杀掉里面的敌人后取得钥匙卡，从建筑物外围的一侧用钥匙卡打开铁丝门后继续前进。之后依然是远距离解决敌人，频繁利用标记即可。来到一个灯塔前需要优先解决塔上拿火箭筒的那个人，也要小心他下面地上零散的敌人。之后取得炸药，爬上塔后，将不远处吊桥和目标建筑物的敌人一一标记并解决。通过吊桥后可能还会有几个敌人残留，快速解决他们。炸开大门后里面可能还残余 1-2 个人，之后无视追过来的直升机，用钥匙卡打开大门完成关卡即可拿到奖杯。

Hot Zone Date
金杯

取得条件：在 Swamp 关卡不让 Valerie 死亡

奖杯说明：主角不死＋女主不死＋不读取存储点。奖杯条件虽然写的是不让 Valerie 死亡，不过你本身也不能死掉一次就是了。步步为营，利用好望远镜的敌人标记功能，时刻保持身上防弹衣的完好，Valerie 虽然有把枪不过基本没什么作用，除了一开始的大混战以外没什么难点，假如敌人拉响警报要立刻过去长按□关闭掉。Valerie 也基本不会乱跑给你造成什么麻烦。奖杯可能要等到下一章节 Factory 开始时会解开。

Carver Style
金杯

取得条件：以 Hard 或 Realistic 难度完成游戏

奖杯说明：这个奖杯推荐最后一个获取。当用 EASY 完成游戏后，在主界面选择 Campaign，之后选择 New Campaign，这时游戏会让玩家选择难度，为了方便起见选择 Hard 就可以，选择之后立刻按住 PS 键选择退出游戏，因为游戏采取的是自动存档，所以假如没有及时退出游戏的话游戏将会覆盖掉玩家之前所有的存档，这样就不得不从 Hard 的第一关开始打。再次进入游戏，选择 Campaign，然后 Load Level，之后就可以看到难度为 Hard 了，直接选择最后一关 Valcano 就可以。完成本关后即可获得此奖杯。

Ninja Jack
金杯

取得条件：在 Research 关卡不惊动敌人获得钥匙卡

奖杯说明：这里的不惊动敌人指敌人的警戒程度不变红，绿黄橙色都没问题，在偷取钥匙卡途中会有一次存储点，假如在存储点之后失败可以读取 Checkpoint 继续潜入，不会影响奖杯。开始后先拿望远镜标记敌人，这里几乎可以标记钥匙卡周围的所有敌人，确定没漏下标记敌人后开始向东北方向出发。一开始尽量游泳过河，上岸后穿过一个洞后往山坡上走。这时要再开启望远镜标记一下在树林里巡逻的敌人。再走一会儿会有存储点，注意存储时不要被敌人发现。假如被发现，在本作中只能通过躲在障碍物后面不发出声响等一会儿敌人才会解除警报。之后沿着山崖走，敌人的视角范围其实基本就是一条线，也就是他眼睛对着的方向，注意避开。在钥匙卡放置的小屋附近有 3-4 个敌人，需等待他们的面朝方向均不对着钥匙卡才可以进屋拿钥匙卡。切记快到钥匙卡时，尤其已经在木屋里时需要按○切换至潜行，趴着没法拿到桌子上的卡。不惊动任何敌人拿到卡后几秒钟奖杯即解锁。

Contained Evolution
金杯

取得条件：击败 Krieger

Call Drops
银杯

取得条件：用肉搏攻击杀死 Traitor

奖杯说明：在面对最终 BOSS 时，直接跑过去按 R3 肉搏攻击一下就可以解决他，建议在 Easy 难度完成，之后过场动画时就会跳杯。

"Hurt? Who me?"
银杯

取得条件：生命值全满并且防弹衣完好无损完成任意一个关卡

奖杯说明：奖杯并非要求玩家无伤，而是只要你完成某一关卡时，生命值 HP 全满，而且防弹衣是 100% 完好无损的即可。序章难度最低并且流程很短，很容易拿到这个奖杯，如果受伤的话过关前找点补给补满血和防弹衣即可。

Of Ravens And Crowes
银杯

取得条件：以爆头杀死 Crowe

奖杯说明：在关卡 River 一开始 Carver 会驾驶船一路顺流而上，当任务目标换成“Eliminate Crowe and upload the PDA data”后，不要急着开枪。Crowe 他戴着一项牛仔帽，比较好认，这里务必要有狙击枪，趴下后一枪爆头拿到奖杯，剩下的佣兵就可以随便杀了。假如失败的话读取 CHECKPOINT 重来即可。

Reenlisted
银杯

取得条件：完成 Training 任务

Offline Interaction
银杯

取得条件：完成 Pier 任务

Mean Steam Machine
银杯

取得条件：完成 Steam 任务

Differing Opinions
银杯

取得条件：完成 Rebellion 任务

Operation We Want Peace
银杯

取得条件：完成 Swamp 任务

Unleashed Fury
银杯

取得条件：完成 Volcano 任务

Uneven Terrain
铜杯

取得条件：驾驶一辆车轧过 5 个敌人

奖杯说明：推荐在关卡 Rebellion 解锁。在驾车逃出基地后，路上会碰到两个人类敌人，之后还会出来几个怪物，这里视野开阔并且掉头方便，来回几次轧死 5 个就可以解开奖杯。

Flight Simulation
铜杯

取得条件：坠落 150 米后生还

奖杯说明：推荐在关卡 Pier 解锁。关卡开始后杀掉滑翔翼旁的两个敌人，之后按住□登上滑翔翼，左摇杆向下拉是提起滑翔翼，感觉已经无法再提起后立刻按住□松开滑翔翼，之后 Carver 会落入水中，几秒后就可以解开奖杯。假如不幸摔死或者没解开奖杯可能是高度不够，Restart 从头再来。

Long Distance Correspondance
铜杯

取得条件：500 米以外拿到一次爆头杀害

奖杯说明：推荐在关卡 Pier 解锁。狙击枪在游戏初始就可以拿到，之后也是主力武器。在 Pier 关卡开始后，玩家可以看到一个滑翔翼，此时先要干掉周围的 2-4 个敌人。之后趴在滑翔翼的旁边，顺着滑翔翼指着的方向，在远处的半山坡可以看到一个圆台，上面有两个敌人，此时开镜可以看到距离超过 600 米。之后只要看他俩不再走动后，趴下，把狙击镜放大到最高倍数（按方向键的↑），按 L3 闭气，开枪，然后奖杯就到手了。



Oceanic Vista
铜杯

取得条件：以海陆空三种交通工具各达成 1 次杀害

奖杯说明：陆地交通工具为各种带机枪的越野车，按 L1 即可射击；空中则为滑翔翼，在空中可以开枪杀死直升飞机上的敌人或地面上的敌人；海上交通工具则为带机枪的快艇或可以乘坐的气垫船主角自己开枪杀死敌人。每种交通工具至少杀死 1 人后即可解开奖杯。

Bonding Experiences
铜杯

取得条件：在 Bunker 章节中，让佣兵和被囚禁的囚犯们混战

奖杯说明：在关卡的末尾，Doyle 会告诉你可以释放变异者和佣兵交战来分散他们的注意力。开门后透过玻璃看到正在谈话的佣兵和一堆笼子，上楼后来到尽头按住□打开笼子后不久即可获得奖杯。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 纱迦 美编 NINA



使命召唤 先进战争		Activision	主视角射击
PS3	Call of Duty: Advanced Warfare		美版
	2014年11月4日	本地1~2人，在线2~18人	对应年龄：17岁以上
	售价为59.99美元		

《COD AW》是第一款为次世代平台打造的COD，不过本世代版的表现也不差。在次世代主机尚未普及的当下，在 PS3 上体验本作带来的高科技感受是个不错的选择。本作的多人联机模式受到不少玩家的诟病，好在打奖杯的话只需搞定战役和生存即可，不仅乐趣不俗，而且难度也很低。

新系统解说

注：本文键位以 R2 射击的按键配置为准。

特殊操作

切换手雷：玩家在身上不用携带不同种类的手雷，使用前直接切换即可。切换手雷的操作是按住 L1 或 R1 后再按□，可以循环在 3 种手雷中切换。如果只是单纯想切换而不想扔，可以按△取消。

滑铲：指令为奔跑中按○。

瞬移：当玩家朝除前之外的方向按下左摇杆时，即可使出瞬移，效果为快速向对应方向移动一大步。用来躲避爆炸物最佳，而且累计一定次数还有个奖杯。

二段跳：指令是空中按 ×。本作的二段跳刻意做得比较机械化，使用时略感生涩，而且会自动往前窜一定距离。

空中冲刺：在空中使用瞬移指令就可以使出空中冲刺，和瞬移的不同之处在于可以往前冲刺。

砸地攻击：空中按○，可以对落地点附近的敌人造成伤害。不算实用的技巧，只能在低难度下用用，不过关系到一个奖杯。

特殊手雷

本作的一大新要素，战术手雷和杀伤手雷各有 3 种，占用共通的携带量，可以自由切换。

THREAT：探测手雷，可以自动以类似红外的方式显示附近的敌人，配合本作强力的穿透性武器，可以让敌人死不瞑目。

FLASH：传统的闪光弹，在战役模式存在感极低，基本无用。

EMP：可以让敌人的电子设备不能发挥作用，最佳用途是用来对付空中的敌人，因为无效之后直接摔下来就废了。

FRAG：传统的手雷，和闪光弹一样由于落后于时代，在战役模式中基本无用。

CONTACT：粘雷，仅在第 2 关的训练关中能派上用场。

SMART：智能手雷，本作最出风头的未来武器。扔出去后会自动跟踪一定范围内的敌人然后爆炸，十分犀利。注意智能手雷扔出后，玩家可以通过准星定位，以防其自动锁定了不想要的目标。

装甲能力

本作中主人公身上的外骨骼装甲提供了多种特殊能力，在故事模式中每关可以使用的能力不同，包括隐身、爬墙、抓取等多种逆天能力，在关卡开始时会有说明。发动装甲能力会消耗电池电量，用掉的电量除剧情外无法回复。下面主要介绍一下主动技能。

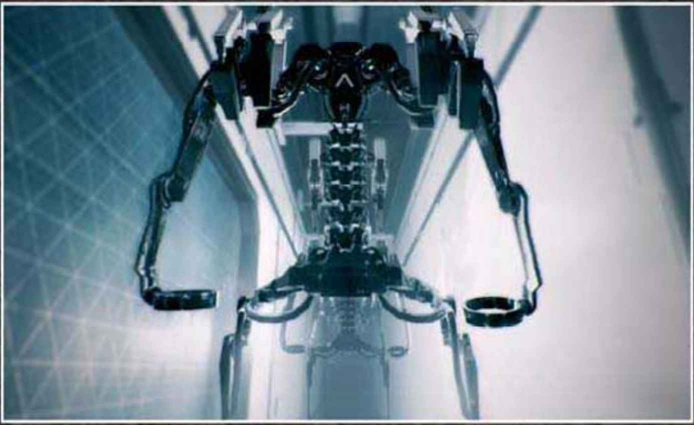
OVERDRIVE：发动后一定时间内敌我双方的速度会变慢，从而实现精确瞄准，十分实用。在子弹时间中累计干掉 50 个敌人，可以解锁奖杯 Maximum Overdrive。

STIM：加快移动速度和回复速度。

SONIC：发动后主人公身上会不断向外发动音波攻击，让附近的敌人陷入短暂的行动不能状态，对无人机也有效果。累计干掉 10 个因音波攻击而行动不能的敌人或无人机，可以解除奖杯

Loud Enough For You?

SHIELD：调出一面刀枪不入的盾牌，能够正面防御绝大部分攻击。盾牌不会损坏，但随电量消失，可在关键时刻救命。



装甲升级

本作的外骨骼装甲不仅提供了各种便利的能力，而且还能通过升级来提升效果。升级的点数由玩家在战役模式中达到一定的目标后取得，一共有以下4种：

杀敌数：以任何方式消灭敌人都算数，不过数量要求很高。

爆头数：数量要求很低，稍加注意的话可以最先完成。本作爆头时准星会增加特别的命中效果。

手雷杀敌数：推荐在弹药箱附近多用智能手雷杀敌。

回收笔记本数：按照下文的攻略回收即可，一共45个。

这些目标均不能通过回到检查点的方法来重复累计。正常情况下，一周目完成时可能杀敌数和手雷杀敌数会有不足，不过只要不选择NEW GAME，升级情况是可以保留的。至于升级方面，优先推荐升级电量和携带手雷量。

老兵心得

和过去一样，本作白金需要完成老兵模式。本作的老兵难度堪称系列最低，如果玩家准备打两遍的话，由于可以继承升级情况，更是简单得不像话。下面为大家介绍一下本作的老兵难度过关心得。

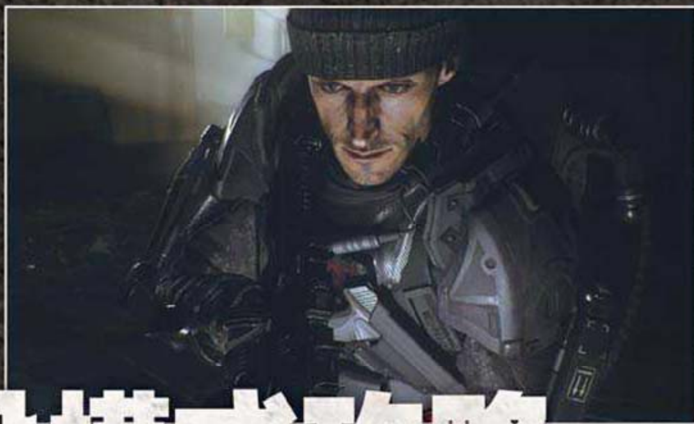
1. 多用智能手雷。这是最好的武器，特别是在有弹药箱补给的情况下，完全可以使用无限智能手雷战术。

2. 历代共通的友军纵深战术在本作中依然有效。它的含义是NPC友军会冲到和玩家所在位置同样的纵深，并将路上的敌人全部干掉。不过本作友军冲得比过去还猛，但容易遗漏一些敌人在身后，比较坑爹。因此在使用该战术要注意一下。

3. 自动瞄准依然是战役模式的有力帮手，抽筋似地点放L2开枪十分好用。

4. 活用你的装甲能力，特别是不少能力还关系到奖杯，不要带着接近全满的电量过关。

5. 如果你实在打不过去，推荐先用低难度通关一遍，攒一些技能点。之后通过选关方式来挑战老兵难度，技能点可以保留。注意一定不能选择NEW GAME，不然技能点会清零！用选关方式打完老兵难度一样可以解除对应的奖杯。



老兵难度战役模式攻略+相关奖杯+笔记本收集

Induction

从高处利用喷气落地后，先干掉一小撮敌人，前面有车门可以拿下来，这时应迅速无视空中的无人机群上坦克，然后用火炮击退无人机群，最后系统提示按×键发动EMP全灭敌人。如果玩家动作够快的话就可以保护我方的步行战车不被摧毁，从而解锁奖杯：Not on my Watch。

进入前方大楼后，系统会提示玩家朝除前之外的方向按下左摇杆可以使出瞬移，玩家在遇到敌人的手雷攻击时要多用这一招，因为关系到一个奖杯。随后系统会提示玩家使用智能手雷，这是战役模式的头号大杀器。将这里的敌人清光后，上楼右转在柜台上有本关第1个笔记本（1/45）。

在下一个场景中干掉一群敌人后会看到一个弹药箱，补充后之后穿过一节车厢，前面敌人会使用烟雾弹，这时系统会提示玩家使用探测手雷。这里有很多敌人，如果换智能手雷一发过去很容易同时炸死4个敌人，从而解除奖杯：Genius。

来到地面后在一家名为SAKURA的日本料理店前遭遇大批敌人，左方还有装甲车。在这家店的二楼可以找到本关第2个笔记本（2/45）。不过这家店里有大量敌人，在不明敌情的时候可以扔探测手雷探路。清光店里的敌人后从二楼将对面和楼下的敌人清光，下面有弹药箱可以补给，用无限智能手雷招呼敌人吧！

之后按提示拿起榴弹枪MDL，这种枪发出的榴弹在一定范围内可以跟踪敌人，是战役模式又一杀器。然后穿过桥下的瀑布，直接进入前方的小房间即可找到本关第3个笔记本（3/45）。上桥后上飞机本关就结束了。



Atlas

进入戴维营击毙挟持人质的匪徒后，搜索一下附近的洗手间即可找到本关第 1 个笔记本（4/45）。这里的战斗都没有难度可言，记得按↓可以使用盾牌，按→可以加速回复。

接下来是每代必有的游街环节，下车后右转来到大门右边的门卫室，有本关第 2 个笔记本（5/45）。接下来有两场模拟战斗，关系到两个奖杯。由于可以无限重试，所以难度不大。第一场训练是射击，玩家要射击红靶，回避蓝靶，打头部有 100 分，打身体只有 50 分。玩家要尽量多打头部，系统提示按↑发动子弹时间时就果断发动。稍加注意的话取得 2600 分以上的成绩不难，从而解除奖杯：Deadeye。

第二场模拟战斗考验的是玩家的手雷运用。基本思路是要用探测雷找出室内的敌人用枪干掉，用智能手雷或粘雷干掉靶子，用 EMP 干掉无人机。使用智能手雷时要用准星进行引导，如果无人机多的话智能手雷有可能误炸，从而导致最后没有足够的手雷来击中靶子。好在奖杯的要求不高，就算漏了一些目标也没有问题。

完成这个训练后前进，来到一间房后会拿出武器，这时右转房间里有本关第 3 个笔记本（6/45）。二进戴维营时前面有大批敌人，此处可以尝试解除奖杯：Threat Detected，用一颗探测手雷同时探测到 10 个敌人。这次的战斗依然简单，而且这次装备齐备，还有无人机助阵，难度很低。记得多用子弹时间杀敌，因为有对应的奖杯。

Traffic

炸塌天花板后从左边往 PLANT 的方向前进，在桌子上能看到本关第 1 个笔记本（7/45）。接下来需要标记 4 个敌人后再突袭房间、救出人质。接下来要在圆形广场迎战大批敌人，算是略有难度。这里首先要干掉车顶和楼房上的敌人，之后慢慢清兵，同时要注意同伴动向，否则有可能被四周出现的敌人包围。

消灭一群盘踞在楼房里的敌人后，来到一个楼口时会被敌人追杀，这时按提示沿左边上楼前进，会找到本关第 2 个笔记本（8/45）。接下来会遇到敌人的车载机枪阻击，这里可以换霰弹枪迅速沿边前进，绕到后方干掉枪手。之后会提示 CLIMB，这时不要急于爬墙，就在墙边就有本关第 3 个笔记本（9/45）。

爬墙后会来到一条车水马龙的大道，这里有一个奖杯：Look Both Ways，要求玩家全灭这里的敌人，并且不破坏任何车辆。解除的时机是全灭敌人后拉开铁丝网跳下去的时候。这个奖杯比较容易失败的地方是马路中间被敌人环绕的车辆，但只要玩家枪法够准，而且也不使用爆炸武器，问题不大。低难度下则直接上去用近战打就好了，十分安全。

接下来的战斗以 QTE 为主，几个射击环节需要快速干掉目标。其中对付敌人的直升机时需要快速干掉飞机左右舱门的枪手，而不是射击驾驶舱。QTE 环节可以连按提高成功率，但不能提前输入指令。



Fission

在飞机上抢先干掉屋顶的敌人，之后下飞机，这里有两个奖杯可以解除。首先道路上可以捡到机动护盾，在装备此护盾的情况下干掉 20 个敌人即可解除奖杯：Riot Control。另外这里有一辆步行战车，登上去之后用 R1 的锁定导弹干掉 10 个敌人，可以解除奖杯：Fire and Forget。这里步行战车也是推荐使用的武器，用之后会简单很多。之后用反坦克武器干掉敌人的战车，进入室内。

从电梯绳滑下去后，在接下来的场景中，于地上可以找到本关第 1 个笔记本（10/45）。之后在必经之路上可以捡到榴弹枪 MDL，在下一个场景中有很大作用。下个场景很大，有着数量繁多的敌人，这里只能沿左边慢慢推进，MDL 在这里能够快速清兵。坐电梯之后会遇到超多的敌人，这里不要急于出去，游戏会要你用无人机，如果死得太快会导致连检查点都不出现。用无人机清光敌人后，来到这个场景往右走，在通道里能找到本关第 2 个笔记本（11/45）。

经过控制中心后，从圆形门出去，右边平台上有本关最后一个笔记本（12/45）。接下来大批敌军开始撤退，此处不要冲得太快，慢慢推进是没有问题的。

Aftermath

本关一开始有很长一段固定行动。从上层掉下来，之后穿过面前的一批货架，左边有本关第 1 个笔记本（13/45），黑暗中发光的笔记本十分好认。接下来只要用背后近战干掉拦路的敌人就没有问题，与战友会合后，旁边的车厢里就有第 2 个笔记本（14/45）。这里的战斗不用吝惜弹药，因为很快就有弹药箱补给。之后的推车环节比较简单。

推完车上楼，这里会中闪光弹伏击，不要冲太快。另外这个区域左边有第 3 个笔记本（15/45），清光敌人后再来拿。有几个房间里躲着敌人，一旦靠近就会冲过来近战，抬手秒掉即可。

本关最后是驾驶摩托车逃脱，如果整个过程中玩家既没有受伤，也没有撞到墙和障碍物，即可解锁奖杯：Wheelman。中途一旦失败就立刻暂停，选择回到上个检查点。如果不小心开过了检查点，那就只能整关重来了。撞墙时的提示不明显，一旦感觉有可能失误，就果断重开吧！解除时机是我方重甲兵开火射击时。

Manhunt

一开始的潜入环节要尽快干掉敌人，但正在视频通话的敌人必须等其说完后才能出手。之后在阳台上能找到本关第 1 个笔记本（16/45）。

无人机狙击环节必须严格按照指示来，同时必须弹无虚发。首先是干掉企图检查我方车辆的敌人，然后干掉大门前平台上的两个敌人。接下来干掉二楼正在攻击我方队员的敌人，这时就在此处楼下有一处位置可以一枪干掉 3 个敌人，如果你成功的话，即可解除奖杯：Sitting Ducks。而正常流程此时只要求你一枪干掉此处的两个敌人。之后需要在音障炸弹生效的 15 秒内干掉全部敌人，如果不能则算失败。接下来干掉楼顶的两个敌人，再引发汽车警报，干掉 3 个循声而来的敌人。最后等指示出现后干掉 HADES。这个部分就算完成了。

接下来的巷战请贴左边走，看到一辆黄色自行车后，上二楼会看到弹药箱，床边还有第 2 个笔记本（17/45）。在这里用无限智能手雷简直轻松愉快。

被狙击手狙杀时只要按照提示走就问题不大，当看到队友 TORRES 被一枪打死后，出门过街，对面屋子里就有第 3 个笔记本（18/45）。之后上楼用毒刺摧毁钟楼。

炸车之后可以找到 MDL，左边还有弹药补给。这里不要急于下去，下面有很多高级兵种，在上面可以轻松清场。

Utopia

本关开始后立刻往后看，就能找到第1个笔记本（19/45）。经过较长的固定行动后会在老城区和大批敌人交火。这里1楼的某个房屋里能找到第2个笔记本（20/45）。接下来在码头会遇到敌人的重装兵，可以用EMP来对付。

开船部分比较简单，只要善于按×来躲避导弹就不会有事。上岸后系统会提示你按LB/L1使用钩爪移动，然后很快会在平台上和一批敌人战斗。而第3个笔记本（21/45）就在这个平台上，比较好找。



Sentinel

本关一开始是潜入环节，主人公可以使用钩爪杀，只要身处隐蔽位置，和目标保持一定距离时，按L1即可将敌人直接抓过来秒杀。本关用这个办法干掉20个敌人有一个奖杯：Party Crasher。注意无人机不能用这个办法。距离较远的敌人可以按→吹口哨引诱过来，而躲在草丛里的玩家是不会被人发现的。

第一段潜入环节完成后，放好EMP，跳下去后前方左边桌子上就有第1个笔记本（22/45）。之后是第二段潜入环节，这里需要尽量多杀人才能凑够20人。来到目标地点后，队友会表演钩爪杀，而第2个笔记本（23/45）在柜子上。

从车下爬出来之后先不要跟着队友上去，在地上有第3个笔记本（24/45）。最后阶段的战斗不必和敌人纠缠太久，赶紧冲上去抓飞机才是正经。

Crash

一开始是冰原上的大战，在MDL附近有第1个笔记本（25/45）。这里敌人比较多，首先稳扎稳打，有了检查点之后可以尝试右侧快速突击。

掉到冰洞后遇到敌人时，右边山坡上有第2个笔记本（26/45）。冰洞的战斗都乏善可陈，没有难度。

与GIDEON会合后，在飞机残骸处有第3个笔记本（27/45）。之后用导弹打下飞机，上前回收物品，本关就算结束了。

Bio Lab

一开始跟着GIDEON跑路，经过一间小木屋时地上有第1个笔记本（28/45）。接下来是利用隐身能力潜入，这个部分对时间要求略高，玩家必须尽快和队友一致行动才能通过。

进入实验室后开始破坏，之后会有很多敌人出现，在一个比较大的四方形空间处往右走，能看到第2个笔记本（29/45）。接下来在户外开阔地的战斗是个难点，这里虽然有盾牌，但实用性并不高，不如直接从左侧突入。而最后阶段还会出现一个重装兵，请准备好EMP。安装干扰装置后继续前进，来到闪红光的区域后能找到第3个笔记本（30/45），然后就能上战车了。

战车有3种武器，机枪是对人用武器，能够连射，但不能攻击近距离的敌人；火炮速度慢，威力大，主要用来摧毁坦克；EMP则用来对付空中的敌人。如果用EMP干掉10个空中的敌人，即可解锁一个奖杯。这个部分的诀窍在于稳扎稳打，不要急于前进，难度不高。

Collapse

一开始的汽车追逐战只要第一时间用LT/L2秒掉敌方车辆就没有问题。下车后在距离目标370米左右的一辆车上有第1个笔记本（31/45）。本关有不少车门可以拆下来，拿着车门时按R2可以把车门扔出去，如果能砸死敌人，就能解除奖杯：Carma。推荐在低难度下尝试。

桥上的战斗可以先沿左边推进，推进一小段距离后就等我方队员上来清场，这样就有检查点。左边的路被翻转的大车挡住后就可以转向右边前进。当玩家看到右边上方有一块牌子写着“DOWNTOWN SF 18MIN”等字样时，注意在牌子的背面有第2个笔记本（32/45），利用二段跳获得。从右边走的时候同样不用着急，敌人会不断往高处跳，正好一一击毙。

过了这个牌子后就是最终阶段的战斗，这里敌人分布很散，形成交叉火力。而且经常后面会出现漏网的敌人，十分坑爹。稳扎稳打同时多注意后面，才能确保最后过关。看到直升机后，在距离目标41米的左边一个小推车上有第3个笔记本（33/45）。

Armada

终于开始有点难度了。首先是要在右边安装干扰装置，由于敌人有高级兵种，推荐用MDL开路。安完之后才有检查点。这里猛冲是不行的，但敌人也很难清光，只能看准时间上了。之后安装左边的点就比较简单了，沿着刚才来的路快速跳上去直接安即可，不用管敌人。之后跳上中央平台，在控制室里有第1个笔记本（34/45）。

开夜视仪的战斗要注意最后有个高级兵种，如果当成杂兵一味猛冲的话只会送命，还是MDL搞定。此战打完后回到甲板上，敌人会沿绳索空降，这时冲到船舷边，如果能用近战将一名敌人击下船，就可以解除奖杯Man Overboard!。而老兵难度下此处推荐就在上面慢慢打，因为之后会出现一名重甲和数个高级兵种。躲在上面的话重甲会自动来找你，3颗EMP配合一些子弹足以将其轰杀。这个场景中还有弹药箱，因此此战不必吝惜弹药。

打过这里后开门前进，沿右边搜索可以找到第2个笔记本（35/45）。之后打完一场夜战，来到控制中心，可以找到第3个笔记本（36/45）。



Throttle

一开始的飞机环节，只要玩家不撞山，失败的几率很低。L2的机炮可以一直按着，R2的导弹可以等锁定目标后再发射。如果只用机炮干掉10架飞机，可以解锁奖杯Flying Ace。

下飞机后跳上面前的平台，然后搜索河边，能找到第1个笔记本（37/45）。之后往前会看到中央上方有电车道，用钩爪上去后往左，继续用钩爪来到上层平台，可以找到第2个笔记本（38/45）。第3个笔记本（39/45）则在三个要摧毁的目标的右边（面朝目标时玩家的右手），同样需要钩爪才能达到，比较隐蔽。

至于这3个目标其实十分简单。首先从左侧接近左边的目标，干掉守卫后可以用QTE干掉。之后进炮台就能把剩下两个目标外加敌方空中火力全部干掉。接下来要干掉三个重装兵，这同样不难。只要绕到其背后按L1，就能直接用钩爪秒杀。最后阶段需要去拿毒刺，这里有弹药箱，可以用智能手雷开路，轻松惬意。



Captured

本关因为主人公少了一只手，所以很多功能都用不出来，举枪瞄准都有问题。玩家要记得多换枪，换过20把枪后可解除奖杯Heavy-Handed。

一路前行来到一个有屏幕、有两个工作人员的房间，开门后会有敌人出现。这个房间的小房间里有第1个笔记本（40/45）。进入手术室后，按键拉开一扇门，里面有个拿枪射击的家伙，同时左边有第2个笔记本（41/45）。

接下来的战斗都没有什么难度。最后阶段会看到一个重装兵在你面前死掉，这时先不要穿甲，往右看会看到第3个笔记本（42/45）。穿上重甲之后就可以开无双了，重甲最厉害的武器是L1发动的多重锁定，十分犀利。R1的单发导弹威力巨大，在对上敌方重甲时要多用。敌人重甲的AI比较弱，只要拉开距离慢慢射就可以轻松搞定。



Terminus

本关同样是开重甲无双的关卡。从水中上岸后不久，在一个很黑的房间里能找到第1个笔记本（43/45）。很快来到环形地图时有大批敌人出现，这时来到地下沿左边前进，在一个房间里能找到第2个笔记本（44/45）。前方会遇到3个重甲，算是本关惟一有难度的地方，不过只要拉开距离远射是没问题的。当队友一脚踢开大门后你会看到一个标着5的管道，全游戏最后一个笔记本就在旁边的房间里。

生存模式介绍

最近几作《使命召唤》都由三大模式组成，本作的三大模式除了战役和多人，另一个就是生存模式（Exo Survival）。本作的生存模式和《使命召唤 幽灵》比较像，不过由于引入了外骨骼动力服，打起来感觉完全不同。

基本规则

本作的生存模式是可以无限玩下去的。如果同伴倒下，会出现医疗十字的标志。随着时间的经过，医疗十字标志会从绿变红，直至消失。倒地之后也不会立刻死亡，而且变成LAST STAND状态，此时可以由我方队员救起来。如果倒地后在一定时间内一直没有得救，才会完全死亡。这种情况下需要等待下一波开始时才能复活。只有在所有队员都倒地死亡的情况下才算失败。

生存模式按波数来划分回合，将每一波的敌人全部消灭之后就会进入短暂的准备时间，当倒计时结束后就会开始新一波战斗。倒计时阶段双击□可以跳过准备时间直接开始，不过多人游戏时必须所有玩家都选择跳过才能开始。生存模式每25波为一个轮回，第26波会显示为1（2），意为第2轮的第1波。波数越高，敌人越强。



地图选择

生存模式的地图一共分4套，每套图有4张地图，玩家一开始只能选择第一套。在第1套的地图中累计完成50波的话就可以解锁第2套地图；在第2套的地图中累计完成75波的话可以解锁第3套地图；在第3套的地图中累计完成100波的话就可以解锁第4套地图。玩家无需在一次游戏中打过这么多波，只要累计达到这个数目就可以了。

第4套地图中的Riot是一个特别的存在。在这张图中玩家只需生存10波，就会迎来基因炸弹将监狱的人变为丧尸的剧情，玩家坚持一段时间就会进入逃生剧情。打过之后就算是迎来了生存模式的结局。

兵种选择

生存模式中玩家可以选择3套装甲，性能各不相同。装甲可以在装甲点随时切换，切换后不影响此前的能力。注意本模式中的所谓连杀奖励实际上是随时间回复的。

Light Exo：轻型装甲，可以使用瞬移和空中冲刺，移动速度快，防御力低，主要使用SMG和突击步枪，默认连杀奖励是UAV，默认装甲能力是滞空。

Heavy Exo：重型装甲，移动速度慢，防御力高，威力高，主要使用重武器，默认连杀奖励是巨型装甲V，默认装甲能力是盾牌。

Specialist Exo：特种装甲，基本能力介于轻型和重型之间，主要使用霰弹枪和狙击枪，默认

连杀奖励是自动机枪 V，默认装甲能力是隐身。

3 个兵种里，个人认为除轻型外都比较好用。重型能打能扛，默认武器是子弹无限的激光枪，十分好用，连杀奖励也威猛无比。特种默认武器是一把霰弹枪，升级之后相当好用，连杀奖励也不错，就是隐身能力在此模式下基本无用。

武器点和装甲点

这回生存模式与《使命召唤 幽灵》的一大区别，就是加入了武器点和装甲点。在地图上始终会显示一个手枪标志、一个装甲标志，前者就是武器点，后者是装甲点。玩家可以利用技能点在这里强化自身，或是购入新装备。玩家每打过一波，就会获得 2 个技能点，如果完成特别任务，还会有额外的奖励。

首先来看看武器点，这里有 5 个选项，分别如下：

WEAPONS：购买武器（不同的装甲有限定购买的武器）

WEAPON OPTICS：购买配件（此项多指准星等配件）

WEAPON ATTACHMENTS：强化武器（此项是直接强化枪的性能）

EXO LAUNCHER：购买手雷

REFILL AMMO：补满弹药（需要花费 1 个技能点，且不能回复电量）

在装甲点有如下 4 个选项：

EXO CLASS：更换装甲类型

EXO STATS：强化玩家能力

EXO ABLILITY：更换装甲能力

SCORESTREAK UPGRADES：更换连杀奖励

从重要性来说，装甲点要远胜于武器点，而装甲点最有用的是 EXO STATS。打到 5 波时可以强化武器威力，打到 10 波时可以强化玩家防御力，打到 15 波时可以强化电池电量。玩家的绝大部分技能点都应该砸到这里。



随机任务

在生存模式中经常会出现随机任务，如果不能完成任务，那么在接下来的一波中玩家会受到惩罚，比如只能使用手枪、受到 EMP 干扰、敌方追加自动机枪等。而完成任务则会获得大量技能点奖励。不过尽管如此，玩家也应该量力而行，因为一个任务而失败就亏大了。任务的种类如下：

回收文件：最简单的任务。打死敌人后文件会随机出现，上前回收即可。躲好了等敌人来送死就行。

回收狗牌：到指定地点回收即可。如果是 4 人游戏的话时间充足，完全可以把敌人全部消灭后再从容回收，人少的时候十分棘手。

拆除炸弹：和回收狗牌差不多，只是数量少很多，时间也比较短。

防御杀敌：玩家需要在指定地点干掉指定数量的敌人，由于会迫使玩家移动到不熟悉的地方，是最麻烦的任务。



生存心得

由于本作有一个奖杯要求玩家在任意地图打过 25（2）波，也就是 50 波，因此我们的心得也是以这个目标来提供的。总的来说这个目标不难完成，相信各位熟练之后都不是问题。

1. 推荐使用重型和特种。其默认武器就足以用到最后。

2. 一开始有点数就用来强化威力和防御力。点数有富余再去升级默认武器。

3. 尽量找入口少、空间大的室内防守。

4. 人越多越简单，4 人合作最推荐，乐趣也高很多。

5. 升级电量时可以补给电量，这点可以多多利用。

6. 任务推荐做除防御杀敌外的全部。

白金指南



本作取得白金的难度很低，甚至可以说是系列史上最低。奖杯可以分为两个部分：战役和生存，玩家可以自由选择顺序。战役推荐直接开始老兵难度，同时注意全收集和特殊奖杯，即使在老兵难度下也可以一遍轻松搞定。生存略为麻烦，一个人也能过，但相当无聊，而且难度也不低，最好还是找几个好友一起来。另外如果能找到一位已经开启了 RIOT 这张图的朋友，就可以少打 225 波。

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	6	金杯	2	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	8～10小时
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

The End of War 白金
取得条件：获得除此以外的全部奖杯

Seoul Mates 铜杯
取得条件：打过 Induction

Welcome to Atlas 铜杯
取得条件：打过Atlas

Life in the Fast Lane 铜杯
取得条件：打过Traffic

Radioactive 铜杯
取得条件：打过 Fission

Motor City 铜杯
取得条件：打过 Aftermath

Born to Die 铜杯
取得条件：打过 Manhunt

Betrayal 铜杯
取得条件：打过 Utopia

Crates on a Plane 铜杯
取得条件：打过Sentinel

The Destroyer Returns 铜杯
取得条件：打过Crash

Irons in the Fire 铜杯
取得条件：打过Bio Lab

GG 铜杯
取得条件：打过Collapse

Wrath of Atlas 铜杯
取得条件：打过Armada

Manticore Unleashed 铜杯
取得条件：打过Throttle

The Wheat from the Chaff 铜杯
取得条件：打过Captured

A New Era 银杯
取得条件：以任意难度通关战役

Hard Hitter 银杯
取得条件：以Hardened或以上难度通关战役

SP Prestige 金杯
取得条件：以Veteran或以上难度通关战役

Carma 铜杯
取得条件：扔车门砸死一个敌人

Never Saw It Coming 铜杯
取得条件：用二段跳接空中前冲接砸地攻击干掉1个敌人



Escape Artist 银杯
取得条件：用瞬移累计躲避20次敌人的手雷攻击

Loud Enough For You? 铜杯
取得条件：累计干掉10个因音波攻击而行动不能的敌人或无人机

Maximum Overdrive 银杯
取得条件：发动子弹时间后累计干掉50个敌人

Genius 铜杯
取得条件：用一发智能手雷同时干掉4个敌人

Threat Detected 铜杯
取得条件：用一发探测手雷同时探测到10个敌人

Fly Swatter 铜杯
取得条件：用EMP累计干掉25个无人机

Where Are You Going? 铜杯
取得条件：用EMP停止一个AST重甲兵的行动

History In the Making 铜杯
取得条件：收集一半笔记本

Ferrum Absconsum 银杯
取得条件：收集全部笔记本

Riot Control 铜杯
取得条件：在装备机动护盾的情况下干掉20个敌人

Advanced Soldier 铜杯
取得条件：第一次使用升级点



Second Skin 铜杯
取得条件：使用10个升级点

We Have the Technology 银杯
取得条件：使用20个升级点

Power Changes Everything 金杯
取得条件：完全升满你的装甲

Not on my Watch 铜杯
取得条件：在Induction关卡阻止无人机摧毁友军的战车

Deadeye 铜杯
取得条件：在Atlas关卡的射击训练中拿到EXCELLENT评价

Grenadier 铜杯
取得条件：在Atlas关卡的手雷训练中拿到EXCELLENT评价

Look Both Ways 铜杯
取得条件：在Traffic关卡的最后，全灭马路上的敌人，并且不破坏任何车辆

Fire and Forget 铜杯
取得条件：在Fission关卡，用战车的锁定导弹干掉10个敌人

Wheelman 铜杯
取得条件：在Aftermath关卡最后的摩托逃生阶段，整个过程中玩家既没有受伤，也没有撞到墙和障碍物

Sitting Ducks 铜杯
取得条件：在Manhunt关卡控制狙击型无人机的时候，一枪撂倒3个敌人

Party Crasher 铜杯
取得条件：在Sentinel关卡用钩爪干掉20个敌人

Restricted Airspace 铜杯
取得条件：在Bio Lab关卡最后控制战车的时候，用EMP干掉10个空中载具

Man Overboard! 铜杯
取得条件：在Armada关卡，用近战攻击将一名敌兵轰下船

Flying Ace 铜杯
取得条件：在Throttle关卡开始的驾驶飞机环节，仅用机炮射下10架敌人的飞机

Heavy-Handed 铜杯
取得条件：在Captured关卡换过20把不同的枪械

Exo Survival Veteran 铜杯
取得条件：累计游玩50局生存模式

Exo Survivor 铜杯
取得条件：在生存模式的RIOT地图打过隐藏的丧尸波

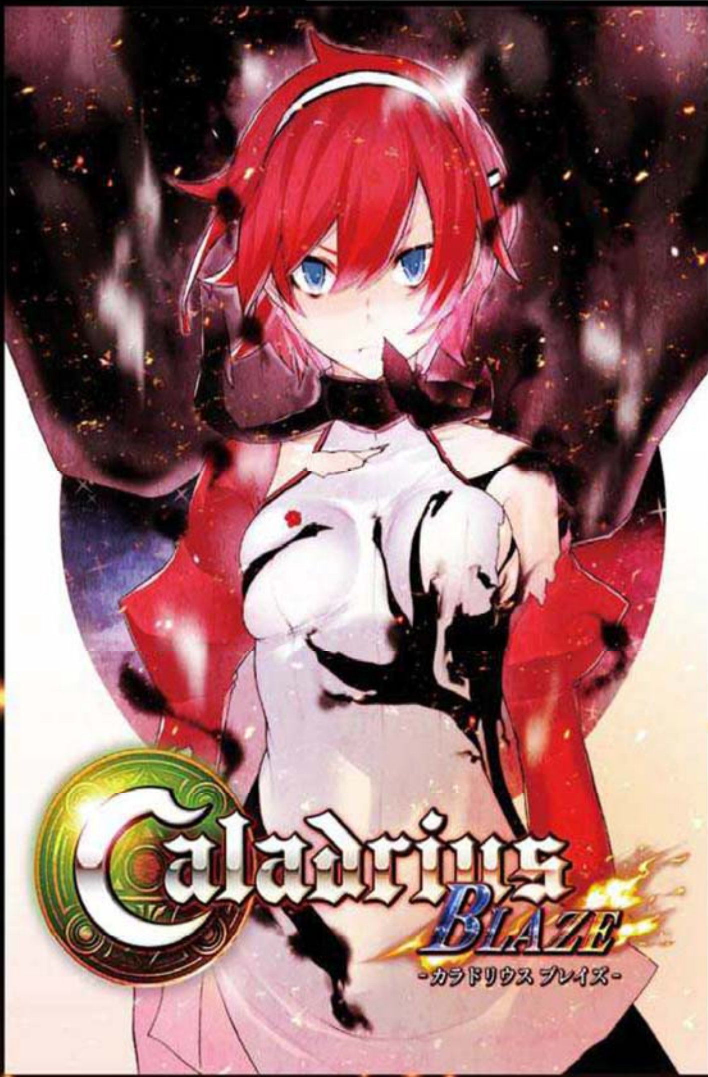
Class Warfare 铜杯
取得条件：在生存模式中3种装甲都累计使用了30分钟

Exo Flip 铜杯
取得条件：在生存模式的任意地图打过25波

Flip Flop 铜杯
取得条件：在生存模式的任意地图打过50波

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

《女神骑士团》是由知名STG《雷电》系列”开发团队打造的一款全新的飞行射击游戏，原作在2013年4月登陆X360平台后，又于同年9月推出了街机版。此次PS3版在X360和街机版的基础上，追加了全新的角色、关卡、BOSS、模式等内容。即使除去福利向的“爆衣”元素，本作仍然有不少值得玩味的硬派系统，奖杯设置也相对友好，只要是稍有STG基础的玩家加以练习都能拿下白金。本文也以系统讲解和奖杯攻略为主。



女神骑士团 炎	MOSS	射击
PS3 Caladrius BLAZE		日版
2014年8月28日	本地1~2人	对应年龄：17岁以上
售价为6800日元		

系统简介

基本操作

按键	功能
方向键/左摇杆	机体移动
□	攻击系元素射击
△	支援系元素射击
○	防御・近接系元素射击
×	通常射击
L2	发动特殊攻击（*注1）
R2	使用炸弹
R3/Select	2P同步移动锁定/锁定解除（*注2）
Start	暂停菜单

注1：三条元素槽都大于50%时才能发动，原版、街机、进化三种模式的特殊攻击有所区别，后文详述。

注2：选择“同步操作”一控二时才能使用。

界面一览



①当前分数
②最高分纪录
③残机数和炸弹数，开启伤害无效后会追加“DAMAGE×N”表示中弹次数
④得分倍率和特殊攻击模式
⑤以太槽和以太晶片数
⑥元素槽和元素射击等级
⑦魔导碎片容器
⑧魔导碎片

元素射击



元素射击（エレメントシュート）简称ES，分为攻击、支援、防御・近接3大类型，是强化进攻或保护自身的有力武器。每架机体都有一种默认属性，每种属性的3类ES效果各异，具体在“角色・机体特性”部分介绍。

画面下方的三个百分比表明三种元素射击的元素槽（エレメントゲージ），使用ES时需要消耗该槽，减少至0便无法使用。不使用ES时对应槽就会随着时间的经过自动回复，另外在吃到回复类道具——外形为绿色晶体的元素核心（エレメントコア）、或是进入BOSS战时也会复原（STAGE-6的BOSS除外）。

以太强化



用元素射击或元素爆发击破敌人，可以令屏幕左下方的以太槽（エ－テルゲ－ジ）逐渐累积，每攒满一条槽就会转化为一个以太晶片（エ－テルチップ），击破BOSS也必定会得到一个晶片。在过关时可消耗以太晶片对机体的三种元素射击进行强化。每种元素射击的初始等级皆为Lv1，每升1级需要消耗1个晶片，最高升至Lv7。等级越高、效果无疑也会越强，因此在游戏时要尽量多以元素射击杀敌，既能累积以太槽，也能提升得分倍率。

©2014 MOSS CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

特殊攻击

本作STORY模式细分为三种游戏模式，除了关卡数不同外，不同模式的特殊攻击以及计分规则也都各有差异。

游戏模式	关卡内容	特殊攻击	得分倍率（初始倍率1.00）
原版模式（ORIGINAL）	5个基本关卡+1个隐藏关卡	元素爆发（Burst）	以元素射击每击倒1个敌人上升0.02%，倍率不会降低，不过一旦被击破倍率复原
街机模式（ARCADE）	5个基本关卡+1个隐藏关卡+2个任务	融合（Fusion）	以元素射击每击倒1个敌人上升0.05%，一定时间不击破敌人倍率就会慢慢下降
进化模式（EVOLUTION）	5个基本关卡+1个隐藏关卡+1个额外关卡+2个任务	进化（Evolution）	基本与街机模式相同，但发动特殊攻击时倍率会提早下降，该状态下击破敌人能掉落得分更高的大徽章

元素爆发：展开全屏攻击，具体效果因人而异。发动的瞬间抵消掉所有子弹，任意一条元素槽清空时攻击停止。在发动过程中吃到元素核心可以延长效果时间。

融合：发动的瞬间抵消掉所有子弹，三条元素槽合成一条特殊的融合槽，在该槽清空前可以不受限制地随意使用三种元素射击。在发动过程中吃到元素核心可以延长效果时间。

进化：发动的瞬间抵消掉所有子弹，画面下方出现倒计时，在效果时间内通常射击和元素射击皆大幅强化，但倒计时结束后元素槽会进入一段时间无法回复的灰白状态。进化状态下元素射击的强化效果比Lv7更强劲，可以记作LvE，在发动过程中吃到元素核心无法延长效果时间。



魔导碎片

在关卡中击破特定的敌人、或破坏BOSS的特定部位会掉出橙色的魔导碎片。与一般的得分徽章不同，该道具并不会被自机吸引过来，需要玩家在其掉落到画面下方前主动靠近获取。

获得的魔导碎片都会积攒在画面正下方的容器中，当玩家集齐9个碎片，画面上方就会出现1本徐徐降落的魔导书，获取后残机数增加1。虽然部分杂兵机体上的碎片存在一定随机性，但每关中能打出的魔导碎片总数是固定的，因此玩家能够得到的奖励数量也有限。



同步操作



PS3版新增的同步操作（シンクロプレイ）允许玩家一控二进行游戏，2P机体上有“Synchro”字样。2P机体是完全无敌的，攻击与1P同步，移动则与1P呈镜像，即上下相同、左右相反。当玩家按下R3或Select可以将2P机体锁定在当前位置，机体上出现“Lock”字样，便于其展开强攻、或替玩家抵御攻击。

虽然2P机体所能使用的元素射击种类是默认的，不能自由进行调配，但玩家可以通过对1P的三种元素射击进行更换，从而达成战术上的互补或强化——比如把○键设为攻击型ES，当1P发动强攻时，2P正好能以防御型ES抵消敌方子弹。

羞耻爆衣



本作的福利系统——羞耻爆衣（羞耻ブレイク）除了养眼外，也与奖杯紧密挂钩。该系统对于我方角色和敌方BOSS皆有效，虽然都分为三段爆衣，但触发的方式略有不同。

我方角色在持有30枚以上徽章时中弹就会出现爆衣特写，之后再收集30枚徽章并再次中弹便会达成二段爆衣，残机数减为0时触发第三段爆衣。由于徽章数并不会显示，需要玩家预估。

每关BOSS的体力槽都分为三个阶段，在限定时间内清空一阶段体力就会达成一次爆衣，除STAGE-5的BOSS**グラハム**时限是40秒外，其他BOSS的时限皆为30秒。而MISSION-1、2的**セシリア**则需要在关卡的各个阶段，达成屏幕上方所要求的百分比才能实现爆衣。

角色·机体特性

PS3版包含了360版的2名DLC角色，并在此基础上又追加了2名新角色。下面介绍本作中全部可操作角色·机体的各方面特性，元素射击以角色默认属性的配置为准。已通关STORY模式的角色间可以选择“**カスタマイズする**”，自由配备其他属性的元素射击。



本作中的炸弹（**ボム**）也就是STG中俗称的“保险”，虽然发动时显示的特效因人而异，但实际效果皆为全屏攻击并抵消所有子弹，下文就不重复叙述了。另外要提醒玩家的是，防御型ES并非所有子弹都能抵消，少数敌人以及BOSS的一些特殊攻击会无视部分ES的防御效果。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

アレックス・マ-ティン



通常射击：向前方扇形范围攻击，散射范围较小。

元素射击□：贯通正前方敌人的强力射击，对大型敌人有多段判定。升级后威力、连射速度和命中次数都会增加。

元素射击△：放出火柱迎击敌人，出现的位置会根据输入的方向发生变化。升级后火柱变粗，威力和条数增加。

元素射击○：自机左右出现火炎双翼，能抵消子弹且带有攻击判定。升级后双翼的范围变大。

元素爆发：以自机为中心向360度展开全方位射击，子弹会随着自机的移动发生变化。

マリア・テレ-ゼ・ブル-ムフィ-ルド



通常射击：向前方扇形范围攻击，散射范围大但连射速度较慢，有明显的停顿。

元素射击□：发射3条自动追尾的激光。升级后激光变长、变粗，威力和诱导性能增加。

元素射击△：在当前位置设置僚机自动展开攻击，僚机攻击的方向会根据自机的移动发生变化。升级后僚机数、连射速度增加。

元素射击○：在自机周围张开一圈弹幕，能抵消子弹且带有攻击判定，弹幕触碰到敌人或子弹就会消失。升级后弹幕密度增加、范围变大。

元素爆发：张开魔方阵，召唤陨石从上空攻击敌人，陨石坠落的位置根据自机的移动发生变化。

ケイ・パ-シヴァル



通常射击：向正前方集中直线攻击，连射速度快，但范围和威力都较小。

元素射击□：发射自动追尾的诱导弹。升级后子弹变大，威力、连射速度和诱导性能都会增加。

元素射击△：放出旋风迎击敌人，出现的位置会根据输入的方向发生变化。升级后旋风变大，设置数量增加。

元素射击○：自机前方出现龙卷风，能抵消子弹且带有攻击判定。随着自机的移动，龙卷风也会左右摆动。升级后龙卷范围变大，威力增加。

元素爆发：以自机为中心，向除后方以外的方向展开广范围射击，子弹带有一定的诱导性。

ソフィア・フルカネルリ



通常射击：向正前方广范围直线攻击，威力和射速都一般。

元素射击□：发射命中敌人时产生爆炸的子弹，爆炸后还会停留在该处造成持续伤害。升级后连射速度、发射数量增加。

元素射击△：放出自动连接敌人、造成持续伤害的弧线形激光。升级后激光变粗，威力增加。

元素射击○：张开360度包围自身的绝对防护屏，能抵消子弹且带有攻击判定，包括特殊子弹也能防御。升级后防护屏范围变大。

元素爆发：画面中央出现漩涡，以旋转的水刃展开全屏攻击。攻击不会随着自机的移动发生变化。

リリスの恶梦



通常射击：向正前方集中直线攻击，激光不具有穿透性，但威力会随着关卡的推进自动增加，激光也会变粗。

元素射击□：从自机左右向正前方发射子弹。升级后子弹变大，威力和连射速度也会增加。

元素射击△：在画面左右边缘设置僚机自动展开攻击，僚机的水平位置和发动时自机的位置有关。升级后僚机数增加，子弹变大。

元素射击○：正前方出现两条来回摆动的激光，能抵消子弹且带有攻击判定，攻击效果非常出色。升级后激光变长、威力和摆动速度增加。

元素爆发：从画面下方射出暗黑之刃展开全屏攻击。攻击不会随着自机的移动发生变化。

ノア・トワイニング



通常射击：向前方三向复合攻击，左右两侧是命中后会炸裂的强力子弹，中央弹道则呈“8”字形。

元素射击□：设置向前方发射炸裂弹的种子，发射子弹后种子就会消失。升级后设置种子速度、子弹威力增加。

元素射击△：放出自动缠绕敌人、造成持续伤害的藤蔓。升级后藤蔓数量、威力增加。

元素射击○：以荆棘在自机周围形成护盾，能抵消子弹且带有攻击判定，但等级低时有明显空隙。升级后荆棘增多，范围变大。

元素爆发：以自机为中心向周围旋转发射的“十”字型弹幕，子弹会随着自机的移动发生变化。

カラドリウス



通常射击：向侧后方发射带有诱导性的激光，自动追击画面内的敌人。

元素射击□：设置僚机自动向正前方发射激光，僚机会跟在自机后面进行移动。升级后僚机数量增加、激光也会强化。

元素射击△：向前方发出能反弹敌方子弹的羽毛。升级后羽毛变大、数量变多，持续时间延长。

元素射击○：用连射在前方形成密集的弹幕，能抵消子弹且带有攻击判定。升级后弹幕范围变大，连射速度、持续时间增加。

元素爆发：以神之奇迹令时间暂停，所有的敌人停止行动。本身不具有攻击判定，效果时间内可以用通常射击展开攻击。

レイズ・ナ-ジェ



通常射击：向前方扇形范围攻击，散射范围大且自机左右移动时子弹也会左右摆荡。

元素射击□：向正前方伸出钢枪进行突刺攻击，判定距离短但威力惊人。升级后钢枪的数量增加。

元素射击△：向周围伸出旋刃迎击敌人，旋刃会跟随自机移动。升级后旋刃变大、数量增加。

元素射击○：自机周围出现旋转的钢剑，能抵消子弹且带有攻击判定，等级低时防御效果很差。升级后钢剑数量增多。

元素爆发：画面四周出现无数钢弩，向中央连续射箭。攻击不会随着自机的移动发生变化，且四个角是攻击盲点。

白金攻略

白金路线

奖杯总数	50	铜杯	41	银杯	5	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	10～15小时
在线奖杯	0
最少通过关次数	STORY模式10次+BOSS RUSH模式1次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

相比 360 版的成就设置，PS3 版不需要全角色达成不接关通关，再加上自带原版的强力 DLC 机体，因此夺取白金奖杯更为简单，甚至不需要两个手柄亦可集齐全部画像。白金的难点集中在 BOSS RUSH 的银杯"试炼を乘り越えし勇者"，以及无伤通关的金杯"掴みし荣光"上，后者虽然只要求 EASY 难度，但中弹就得重头再来的限制还是对玩家的技术有一定的考验。

①先到 OPTION → GAME SETTING 中将 LIFE 和 BOMB 两项调为最大的 5，这对挑战奖杯大有帮助。后文中除了有特别提到难度要求的奖杯外，其他皆可以最低的 PRACTICE 难度并开启伤害无效（NO DAMAGE）设定进行。但注意要求单人游戏的奖杯，以同步操作一控二的方式是无法解锁的。

②把 STORY 模式的 EVOLUTION MODE 通关一次，开启 BOSS RUSH 模式后以其他角色挑战关卡数最少的 ORIGINAL MODE，选 VERY EASY 难度以达成快速通关，但注意中途至少要接关一次，不要急着打出隐藏的第 6 关。

③挑选最善用的机体并搭配好 3 种元素射击种类，开始挑战 BOSS RUSH 模式。由于先前没打出隐藏关，因此只要打过 STAGE-1～5 以及 EXTERNAL STAGE 的 6 个 BOSS 就算通关了，难度大大降低。

④挑选最善用的机体在不接关的前提下打过前 5 关，开启隐藏的第 6 关。隐藏关的难度较高，需要反复练习，直至成功达成最难的无伤通关。

⑤扫除剩余的特殊条件型奖杯并完成画廊的全部收集，最后刷足 1000 枚以太晶片迎来白金！

翔べカラドリウス达よ!（白金）
取得条件：获得其他所有奖杯

震える大地（铜杯）
取得条件：击破イリス操纵的ヴァイルガンド（即STAGE-1的BOSS）

降り注ぐ雷（铜杯）
取得条件：击破エレノア操纵的キュクスレイア（即STAGE-2的BOSS）

深渊なる暗（铜杯）
取得条件：击破ミリア操纵的ゲシュペンエリス（即STAGE-3的BOSS）

狂演の森（铜杯）
取得条件：击破ニーナ操纵的シュバルツベルト（即EXTERNAL STAGE的BOSS）
奖杯说明：本作EVOLUTION MODE新增BOSS。

支配されし空（铜杯）
取得条件：击破アイラ操纵的シーヴィルング（即STAGE-4的BOSS）

堕ちた光（铜杯）
取得条件：击破グラハム操纵的ヴィルトデュラン（即STAGE-5的BOSS）

异界からの绝望（铜杯）
取得条件：击破ベルゼブブ操纵的ベルゼトルヴ（即STAGE-6的BOSS）
奖杯说明：以上奖杯皆要求STORY模式、单人游戏，BOSS战不能以超时的形式结束。在打过前5关的过程中没有接关，击破第5关BOSS后就会突入隐藏的第6关。

未熟な进军（铜杯）
取得条件：完全阻止セシリア率领的行进部队（MISSION-1）

浅虑な逃走（铜杯）
取得条件：救出所有セシリア率领的输送部队（MISSION-2）
奖杯说明：EVOLUTION MODE或ARCADE MODE的专属关卡，同样要求STORY模式、单人游戏，BOSS战不能以"超时"的形式结束。"未熟な进军"要求阻止率始终保持在100%；"浅虑な逃走"前两次Check Point的救出率分别要达到29.4%和58.8%，最后阶段才能达成100%。挑选几个大范围型的元素射击有助于挑战任务，必要时刻放炸弹清场。

姫のたしなみ（铜杯）
取得条件：目击イリス的全部羞耻爆衣

探求者の正装（铜杯）
取得条件：目击エレノア的全部羞耻爆衣

歌姫の衣装（铜杯）
取得条件：目击ミリア的全部羞耻爆衣

少女の丧衣（铜杯）
取得条件：目击ニーナ的全部羞耻爆衣

高贵なる制服（铜杯）
取得条件：目击アイラ的全部羞耻爆衣

王の礼服（铜杯）
取得条件：目击グラハム的全部羞耻爆衣

异形の美姿（铜杯）
取得条件：目击ベルゼブブ的全部羞耻爆衣

平队员の私服（铜杯）
取得条件：目击セシリア的全部羞耻爆衣
奖杯说明：以上奖杯皆要求STORY模式、单人游戏。每个BOSS爆衣皆分为三段（ARCADE MODE还各有一张特殊的爆衣特写），具体触发条件请参看系统部分。

红炎の骑士（铜杯）
取得条件：用アレックス达成通关

疾风の术师（铜杯）
取得条件：用ケイ达成通关

光地の圣女（铜杯）
取得条件：用マリア达成通关

水天の爱弟子（铜杯）
取得条件：用ソフィア达成通关

暗堕の怨念（铜杯）
取得条件：用リリス达成通关

祝福の神鸟（铜杯）
取得条件：用カラドリウス达成通关

命树の勇者（铜杯）
取得条件：用ノア达成通关

辉金の丽人（铜杯）
取得条件：用レイズ达成通关
奖杯说明：以上奖杯皆要求STORY模式、单人游戏、VERY EASY以上难度、不能开启NO DAMAGE设定。无需打出隐藏关，选关卡数最少ORIGINAL MODE即可。

骑士のはじらい（铜杯）
取得条件：目击アレックス的全部羞耻爆衣

术师の屈辱（铜杯）
取得条件：目击ケイ的全部羞耻爆衣

圣女のためらい（铜杯）
取得条件：目击マリア的全部羞耻爆衣

弟子のおめかし（铜杯）
取得条件：目击ソフィア的全部羞耻爆衣

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

怨念のお色直し 铜杯
取得条件: 目击リリス的全部羞耻爆衣

神鸟の羽毛 铜杯
取得条件: 目击カラドリウス的全部羞耻爆衣

勇者の红潮 铜杯
取得条件: 目击ノア的全部羞耻爆衣

丽人の忧郁 铜杯
取得条件: 目击レイズ的全部羞耻爆衣
奖杯说明: 以上奖杯皆要求STORY模式、单人游戏。我方角色的爆衣同样分为三段,具体触发条件请参看系统部分。

进むべき道 铜杯
取得条件: 初次进入游戏菜单

予备役补充 铜杯
取得条件: 获得1UP道具

战力增强 铜杯
取得条件: 通过累积分数的方式获得炸弹奖励

小さな道标 铜杯
取得条件: 得分突破1千万

辉きの道标 铜杯
取得条件: 得分突破3千万

遥かなる道标 银杯
取得条件: 得分突破8千万
奖杯说明: 以上奖杯皆要求STORY模式、单人游戏。8千万分需要多利用元素射击杀敌、尽快提高得分倍率并保持在尽可能高的状态。推荐选择关卡数最多的EVOLUTION MODE,并开启NO DAMAGE。

试练を乘り越えし勇者 银杯
取得条件: 通关BOSS RUSH模式
奖杯说明: 要求从第1个BOSS开始,单人游戏、EASY以上难度、不能开启NO DAMAGE设定。BOSS RUSH模式下固定使用"进化"型特殊攻击,每击倒一个BOSS,元素射击等级自动提升1级,根据积分同样可以获得炸弹奖励。事先不触发隐藏的STAGE-6的话能少打一个BOSS,令通关难度大幅降低。万一某关没打好选择RESTART对奖杯也无影响。

美术鉴赏 金杯
取得条件: 解放GALLERY中所有的画像
奖杯说明: 画像的开放条件参看下表。除了观看敌我角色的全部爆衣状态外,"无伤过关"要求的可以用PRACTICE难度来达成,但要注意飞行敌人的本体以及BOSS的部分招式在最低难度仍有伤害判定,即使开启NO DAMAGE一旦被击中也无法解锁对应画像,千万不要大意。原本360版中要求双打通关的泛用结局画像,在本作中可以用一控二的操作模式解锁。

画像编号	开放条件
1-1~7-2	8名可操作角色的通常状态以及1~3段爆衣状态画像
7-3	过关后元素射击强化界面画像
7-4~15-1	BOSS的通常状态以及1~3段爆衣状态画像,ARCADE与ORIGINAL / EVOLUTION的3段爆衣画像不同
15-2~16-4	8架可操作机体的画像
16-5~18-1	7位BOSS的机体画像
18-2~20-1	各关卡杂兵机体画像
20-2~21-2	敌我角色魔方阵画像
21-3~22-5	8名可操作角色开场画像
23-1~24-1	ORIGINAL / EVOLUTION MODE STAGE1~6的特殊画像,以无伤状态过关
24-2	EVOLUTION MODE特有EXTERNAL STAGE的特殊画像,以无伤状态过关
24-3~24-4	EVOLUTION / ARCADE MODE特有MISSION1~2的特殊画像,以无伤状态过关
24-5~26-2	ARCADE MODE STAGE1~6和MISSION1~2的特殊画像,以无伤状态过关
26-3~29-3	ORIGINAL / EVOLUTION MODE角色通关画像,8名角色单打时开放
29-4~29-5	ORIGINAL / EVOLUTION MODE泛用通关画像,一控二或双打时开放
30-1~30-5	隐秘画像,集齐其他所有爆衣画像后自动开放

注:上表中画像编号的规则为"第几行-第几张"。



あなたとは战えない 铜杯
取得条件: 用アレックス在与アイラ的战斗中,所有阶段皆以TIME OVER结束
奖杯说明: 要求STORY模式、单人游戏。选择PRACTICE难度并开启NO DAMAGE设定,用アレックス在STAGE-4的BOSS战中全程放置,以超时的形式结束即可达成。

吹きすさぶ波动 铜杯
取得条件: 累积使用炸弹50次
奖杯说明: 要求STORY模式、单人游戏。

坠落王 铜杯
取得条件: 自机累积被击坠100次
奖杯说明: 要求STORY模式、单人游戏。相比360版的300次击坠大幅缩减,基本无需刻意刷。

集めし力 银杯
取得条件: 累积获得1000个以太晶片
奖杯说明: 要求STORY模式、单人游戏。本作最为耗时的奖杯,建议留到最后完成。注意必须是累积以太槽获得的晶片,选择STAGE-1以外的关卡,开场时不强化、留下来的晶片是不算的。推荐选择ORIGINAL MODE第5关,用ケイ遭遇敌人后就立刻发动元素爆裂,效果结束后故意被击坠,再出发继续发动元素爆裂,如此反复直到击破BOSS。保持在开场时BOSS紫色魔方阵的位置,能快速积蓄大量以太槽且几乎不造成伤害。控制得当的话每次可以拿到20个以上的晶片,过关时间在7分钟左右。

掴みし荣光 金杯
取得条件: 不被击中通过全部关卡
奖杯说明: 要求STORY模式从第1关开始、单人游戏、EASY以上难度、不能开启NO DAMAGE设定。以关卡数最少ORIGINAL MODE游戏即可,虽然只要求EASY难度,但由于一旦被击中,即使选择RESTART也是无效的,因此是本作难度最高的奖杯。玩家需要熟悉关卡和BOSS的攻击套路,合理分配三条元素槽。该奖杯最大的难点在于隐藏的STAGE-6,本关新出现的一种蓝色小型机射出的子弹用一般防御型ES无法抵消,而且即使击破它们也会不断刷新,同屏保持在3~4架。子弹强力、行动不规律、无限刷新令它成为玩家白金路上的拦路虎。
笔者选择的机体是**カラドリウス**,三种元素射击配置分别为——土属性tellus rage、树属性thorn buckler、水属性acid reaction。神鸟的通常攻击带有极强的诱导性,因此玩家只需专心回避子弹,无需考虑自机的位置能否攻击到敌人。土属性的攻击型ES便于击破敌人、累积以太槽,在攻克前5关的过程中务必把树属性ES升至满级,防御范围达到180度才较为稳妥。在第6关中利用好隐藏的元素核心进行回复,全程交替使用树、水属性的元素攻击,这是仅有的两种能抵御蓝色小型机特殊子弹的防御型ES,包括BOSS战的第一阶段也要靠这两招扛过去。坚持到BOSS战第二阶段后就连续投掷炸弹速杀吧!

伟大なる炼金术师 银杯
取得条件: 使用过全部种类、全部等级的元素射击
奖杯说明: 要求STORY模式、单人游戏。元素分为炎、风、土、水、暗、光、树、钢8大属性,每种属性各有3种射击。除了通常升级的Lv1~7外,PS3版新增的EVOLUTION MODE发动进化状态时的LvE也包括其中,各需要使用过1次以上。经反复测试发现,此奖杯要求元素射击命中敌人才会记录在案。因此建议直接选择EVOLUTION MODE的STAGE-6,本关开局前的以太晶片足以把三种元素射击都加满至7级。进入关卡后使用各种元素射击,通过左下角的得分倍率增加来判断攻击是否命中敌人,确认命中后选择RESUME退出。重进关卡并逐级提升元素射击的等级,如此反复,直到把所有元素射击都用过一次。由于数量较为庞大,玩家要自己作好记录,免得忘记漏掉哪个又得重头再来。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

暴かれた秘宝 银杯

取得条件：发现并破坏所有的SOL

奖杯说明：要求STORY模式、单人游戏。这是来自"《雷电》系列"的小要素，在STAGE-1、2、3、5、6和EXTERNAL STAGE的背景中各有一座隐藏的塔形建筑（如奖杯图标所示），将机体与其重合令其升起再击破便算达成。并不需要在一次通关的过程中全部发现，可以选关累积完成。具体位置参看后文附图。


■STAGE-1


■STAGE-2


■STAGE-3


■EXTERNAL STAGE


■STAGE-5


■STAGE-6

魂を求めし者 金杯

取得条件：在一次游戏的过程中获得全部的1UP魔导碎片

奖杯说明：要求STORY模式、单人游戏。STAGE-1～6各有5、6、7、6、8、4个魔导碎片，共计36个，其中前5关的BOSS特定部位破坏后也会掉落碎片。虽然EXTERNAL STAGE也有7个魔导碎片，但不影响此奖杯，因此直接以ORIGINAL MODE游戏即可。选择PRACTICE难度并开启NO DAMAGE设定，一旦某个碎片没拿到就RESTART重来。具体位置参看后文附图（以PRACTICE难度为准），EXTERNAL STAGE的碎片也一并给出。

STAGE-1


▲①：阵型排头的小型坦克。


▲②：元素核心旁的大型坦克。


▲③：与②接近，从屏幕右侧飞入的大型战机。


▲④：从右侧仓库驶出的最后一辆小型坦克。


▲⑤：BOSS左肩的护甲。

STAGE-2


▲①：位于右侧的大型坦克，需尽快击破。


▲②：从瀑布中飞出的大型战机。


▲③：场景加速后屏幕右侧岛屿之间的小型战舰。


▲④：位于③过后不远，屏幕左侧两山之间的小型战舰。


▲⑤：遗迹中央孤岛上的大型炮台。


▲⑥：BOSS左侧最大的鳍。

STAGE-3



①：开场第一架大型战机出现后，其右侧的一架小型战机。



▲②：两架大型战机过后，从屏幕左侧飞入的第一架战机。



▲③：桥上左起第二座小型炮台。



▲④：岩石上炮台群中右侧的一座小型炮台，需尽快击破。



▲⑤：视角旋转后出现的第四架大型战机。



▲⑥：进入塔中后两架紫色的大型战机（随机二选一）。



▲⑦：BOSS的镰刀（第二阶段出现）。



▲⑥：BOSS头部的护甲。

STAGE-4



▲①：开场后出现的第二架鸟型战机。



▲②：进入铁板阵后沿着左侧飞，队形最后的一架小型战机。



▲③：离开铁板阵时的四架鸟型战机（随机四选一）。



▲④：突入云层上部，右侧出现的首架大型战机。



▲⑤：大量鸟型战机袭来时，最后飞入中央的一架。

STAGE-5



▲①：开场左侧的第一架大型战机。



▲②：场景转入城墙后从右侧飞入的大型战机。



▲③：城门外炮塔阵即将结束前，左侧的一座小炮塔。



▲④：红毯炮塔阵过后的三个卫兵机器人（随机三选一）。



▲⑤：位于④过后，屏幕右侧飞入的有翼型机器人。



▲⑥：位于⑤过后，卫兵机器人身后的大型坦克。



▲⑦：飞入洞穴后第一架大型战车。



▲⑧：BOSS右肩的护甲。

STAGE-6



▲①：小炮塔阵出现时左侧最靠前的小炮塔。



▲②：小炮塔阵中途右侧的大型战车。



▲③：小炮塔阵过后，最左侧的大型炮塔。



▲④：位于③过后，右起第二座尖刺型炮塔。

EXTERNAL STAGE



▲①：开场后位于左侧的第三架大型战机。



▲②：炮塔阵中途左侧的第一架大型坦克。



▲③：特殊的蝶形战机。



▲④：蝶型战机出现时，悬崖最右侧的小型炮塔。



▲⑤：蝶形战机过后，屏幕左下的尖刺型炮台。



▲⑥：飞过瀑布前正中央的蜈蚣型战机。



▲⑦：BOSS头部的护甲。





文 时雨&林克斯
编 纱迦
美编 心の永恒

スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END

通关时间：40个小时左右（视玩家路线规划和实力而定）

白金时间：100个小时左右

系统详解

作为“《魔装机神》系列”的完结篇，本作在一定程度上补完了前几作的伏笔，也划上了一个完美的句号。它的表现基本算得上令人满意。游戏上手门槛低，系统优秀，画质更是创下系列的最高峰。虽然在个别地方依然有些不如意，不过不至于影响玩家们游戏的心情。整体而言瑕不掩瑜，对玩家也比较友好，可以说是PS3上不可不玩的策略角色扮演类游戏了。

PS3	超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木	BNGI	策略角色扮演
	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END		日版
	2014年8月28日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为7120日元		

基本操作

操作	作用
十字键 / 左摇杆	移动光标 / 选择项目
右摇杆	转动地图、缩放地图大小
× 键	取消 / 跳过战斗动画（战斗中）/ 查看名词解释（对话中）
○键	确定 / 主菜单（战斗中无选定单位时）/ 行动菜单（选定我方单位时）/ 查看敌机的基本能力以及移动范围（选定敌方单位时）
□键	查看能力画面（出击准备时）/ 跳过一段战斗镜头（战斗中）/ 快捷键，可在系统设定中设置按键作用。
△键	交换机体的位置（出击准备时）/ 查看对话履历（对话中）
L1/R1 键	切换我方的可行动单位（战术地图时）/ 切换攻击目标（选择攻击对象时）/ 切换机体行动 / 切换机体的朝向（移动后）
START 键	自动配置出击单位（出击准备时）/ 显示 HP 槽（战术地图时）/ 切换敌我双方的部队列表（部队表界面时）
SELECT 键	各画面的操作说明

特殊操作

操作	作用
△键+L1/R1键	快速选定敌方机体(战术地图时)/切换副情报（部队表/一览表时）
△键+方向键	快速移动光标（战术地图时）
R1键+○键	加快剧情对话速度
R1键+START键	直接跳过剧情对话
R1键+L1键+SELECT键+START键	复位
复位后按紧START键	快速读取存档

基本流程

与“《超级机器人大战》系列”类似，本作游戏的基本流程非常简单，玩家需要在游戏中进行对话，了解剧情之后，进入战术地图画面，确认作战目的之后，选择参加战斗的单位，确认作战目的之后进入作战环节。在本关的故事结束后，会有关于下个关卡的对话，随后就能进入整备界面，对机体和武器进行改造，操者进行育成，并进行数据保存，为进入下一话做好准备。



©SRWOG PROJECT

战术地图

战术地图是游戏中最常见的作战区域，每个关卡都会有特定的战术地图。而且在战术地图中，有多种多样的地形和状况，这些会影响到移动力、回避率、防御力等要素。



方向补正

本作地图上的单位都有着方向的概念，当单位发生战斗时，被攻击方所面对的方向会对双方的攻击力和命中率产生影响。在单位结束行动时可以选择面朝的方向。移动结束后与敌人的相对方位分为正面、侧面和背面三种。攻击时尽量选择侧面或者背面攻击，而防御时则尽量不以侧面或者背面对着敌人。需要注意的是，许多异常效果只有在背面才能发动，因此为了在战斗中取得优势，还是尽量从背后攻击敌人。

单位朝向	攻击力	命中率
正面	100%	100%（反击时100%）
侧面	110%	120%（反击时80%）
背面	120%	150%（反击时50%）

高低差

战术地图中存在着高低差的地形，单位不能在超过高低差 2 以上的地形之间移动。无论是从高处到低处，或者是从低处到高处都是同样的。不过如果单位是风属性的，那么在高低差 2 的情况下依然可以移动。以上情况仅针对高低差是断面的情况，如果是楼梯或者是斜坡的情况下是能够顺利移动的。

自机与攻击目标在高低差的情况下进行战斗时，会有命中率的补正值影响，从高往低攻击时，命中率会上升。从低往高时，命中会变得困难。另外一旦高低差超过 2，格斗武器将变得无法使用。



包围补正

与《超级机器人大战》系列”相似，本作中也存在着包围补正的影响，不过本作的包围补正并没太多的可研究性，只要我方四机从四个方向包围住敌机之后，围攻的四台机体攻击力上升，给与敌人的伤害值也会有所增加。

Z.O.C

ZOC 指的是妨碍单位移动的区域，发生在各单位的前后左右四个格子中。只要对方进入了这个格子，即使是还有移动力也会强制停下。利用好这一点可以在敌人移动的时候制造防卫线，阻止敌人前进。在后期的地图中，敌人的杂兵配置会灵活使用这一点，那么这时候就要计算 Z.O.C 的区域，全力将敌人击破以突破防卫网。

援护系统

自机对其他我方机体进行援护时，可以分为“援护攻击”和“援护防御”。援护行动时，必须满足几个条件。1、援护机体必须与目标机体邻接。2、掩护机体必须装备“援护攻击”、“援护防御”或“援护无欠”的技能。3、援护机体还剩余援护次数。根据升级“援护攻击”、“援护防御”或“援护无欠”，可以获得更多的援护次数。4、还没进入行动终结的状态。

援护攻击

援护攻击必须满足几个条件。1、处于玩家行动的阶段。2、没有参加合体攻击。3、不被敌人的反击击坠。4、没有将敌人击坠。

可以进行援护攻击的单位，在行动时战术地图会有特殊的标志表示、在战斗确认画面中选择“援护设定”，就能选择所要攻击的武器了。援护攻击是给敌人带来大伤害的好方法，部分隐藏要素也关系到援护攻击的使用。

援护防御

援护防御必须满足几个条件。1、处于敌人行动的阶段。2、正在选择反击 / 防御 / 回避状态。3、回避失败。4、敌人使用地图兵器以外的手段攻击。

合体攻击



合体攻击指的是复数的单位同时对 1 机的敌人进行攻击。当自机移动时，可以进行合体攻击的机体会以特别的标记表示。想要进行合体攻击，必须满足几个条件。1. 合体攻击的单位必须持有合体攻击的武器。2. 所有参与合体攻击的单位满足武器使用的条件。3. 合体攻击发动的单位周围 8 格有参与合体攻击的单位。

进行合体攻击的单位都会消耗 MG/PN，在合体攻击进行过后，参加的其他单位还能继续行动。

特殊系统

守护精灵

这是“《魔装机神》系列”的要素，也是本作世界观在系统上一个很好的体现。魔装机分为风、炎、水、地一共四个属性，不同属性之间存在着相互克制的关系。具体克制关系如下：

守护精灵	强	弱	对等
风	地	炎	水
炎	风	水	地
水	炎	地	风
地	水	风	炎

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

TIPS 最逆天的隐藏要素莫过于47话结束时总回合数少于300的奖励了，利用这500W资金，完全可以把主力机体统统改满！



如果机体不持有守护精灵的话，就表现为无属性单位。无属性的单位面对任何单位都能以100%的能力战斗。

守护精灵与地形移动也有一定的关系，在地形上移动需要移动格子数量。地形与守护精灵的属性相互克制的话，那么移动消耗的格子数量会增多，移动距离会减少。同时，地形对于守护精灵的属性也有关系，在擅长的地形上时机体的回避、防御或攻击力会得到加成，不擅长的地形上时则会减少。

精灵除了属性之外，还有“守护精灵位”的设定。分为圣位、高位、低位和劣位一共4种。除此之外，还有“守护精灵格”的影响。精灵格有三种，圣位最高，低位和劣位最低，根据守护精灵格的不同，战斗中会有一定程度的伤害补正，具体如下。需要注意的是，将机体满改之后精灵格会上升，比如从低位到高位，从高位到圣位。

	圣位	高位	低位・劣位
圣位	无补正	+10%	+20%
高位	−10%	无补正	+10%
低位・劣位	−20%	−10%	无补正

PN值

除了最基本的HP和MG值之外，本作中还存在着名为PN的数值。而这也是系列传统的要素了。PN指的是操者拥有的生体能量，使用部分武器需要消耗PN值，但是更重要的是PN会影响到魔装机的各项补正，包括魔装机最大HP、最大MG、装甲值和移动力，PN值高的话，甚至能发挥出魔装机性能之上的能力。但是需要注意的是，一旦PN值下降，那么机体能力也会随之下降。PN值消耗之后，每回合会回复最大值的1/16。

补正相关	补正值
最大HP	现在PN值的10倍增加
最大MG	现在PN值的1/2增加
装甲	现在PN值的5倍增加
移动力	现在PN值的1/64增加



TR槽

本作的新增系统，专为男主角魔装机**レイブレ－ド**设计，只有TR槽满的时候才能够使用他的必杀技。到后期可进行**トランスドライブ**时，也需要TR槽到100%的时候才能进行。如果装备了部件“S.L.V.R.**コ－ド**”，则不在此列。

状态异常

部分武器附带有异常状态的效果，只要在背面攻击时就一定会发生。当受到异常状态时，战术地图上也会显示特殊的标志。需要注意的是状态异常对敌我双方都是有效的，这也说明了不把后背暴露给敌人的重要性。状态异常一般持续一个回合，

精神系统

熟悉《超级机器人大战》系列的玩家们相信对这个系统印象很深吧，没错，这个系统也是沿袭自系列的重要系统。各位机师可以通过消耗SP值来使用精神，使用之后能为自己或是队友带来各种有利的效果。消耗的SP值多少根据精神和技能而有所差异。SP值不会自动回复（但某些特殊技能可以）。过关时，没用完的SP值会在过关时转换为PP值。机师可习得的技能随着等级的提升而学习，前五个精神是角色固定的，至于最后一个，则可以在所有精神中自由选择。



全精神指令

名称	对象	效果	消费SP
集中	自身单体	1回合当中，命中率・回避率增加30%	10
必中	自身单体	1回合当中，命中率为100%	12
感应	我方单体	1回合当中，命中率为100%	13
ひらめき	自身单体	获得一次能100%回避敌人攻击的效果	14
直感	自身单体	获得“必中”和“ひらめき”的效果	15
隐身	自身单体	1回合当中不被敌人视为攻击目标	15
不屈	自身单体	获得一次受到的伤害值固定为10的效果	16
铁壁	自身单体	1回合当中，装甲值变为3倍	30
加速	自身单体	下次移动时移动力+3	6
突破	自身单体	下次移动时，ZOC无效	10
手加减	自身单体	不击坠敌人让其留下HP10，只对等级比自己低的敌人有效	4
狙击	自身单体	获得一次射程+2的效果（射程1、格斗武器和地图兵器除外）	12
突击	自身单体	获得一次全武器移动后可攻击的效果	24
热血	自身单体	获得一次给与敌人2倍伤害值的效果	36
魂	自身单体	获得一次给与敌人2.5倍伤害值的效果	48
后援	我方单体	下次战斗获得的PP值变为2倍	22
应援	我方单体	下次战斗获得的经验值变为2倍	24
祝福	我方单体	下次战斗获得的资金变为2倍	26
幸运	自身单体	获得“祝福”和“应援”的效果	30
气合	自身单体	气力+10	20
脱力	敌单体	气力−10	25
激励	我方单体	气力+10	45
勇气	自身单体	获得“热血”、“必中”、“加速”、“气合”、“不屈”的效果	55
练功	我方单体	回复最大PN值的50%	34
补给	我方单体	MG与弹药全回复，气力−10	36
信赖	我方单体	回复最大HP的30%	17
友情	我方单体	HP全回复	23
根性	自身单体	回复最大HP的30%	10
ド根性	自身单体	回复全部HP	18
爱	我方全体	我方全员的HP全回复	60

TIPS 学习完特殊技能之后，请记得装备上才能生效。

我方各操者可习得精神

操者	精神指令				
サキト	直感	加速	突破	信赖	魂
エリシア	集中	ひらめき	信赖	激励	狙击
ティール	友情	加速	铁壁	感应	热血
フィリス	直感	应援	补给	隐身	后援
ライオネル	不屈	幸运	必中	气合	热血
シュウ	突击	幸运	直感	练功	手加减
サフィーネ	加速	铁壁	感应	激励	爱
モニカ	信赖	必中	ひらめき	祝福	后援
アーマラ	集中	狙击	加速	直感	魂
ムデカ	不屈	突击	加速	气合	魂
マサキ	根性	ひらめき	必中	幸运	热血
ヤンロン	集中	气合	ひらめき	加速	热血
テュッティ	信赖	感应	狙击	ひらめき	突破
ミオ	ド根性	铁壁	幸运	练功	热血
リューネ	ド根性	气合	不屈	手加减	热血
セニア	信赖	ひらめき	必中	应援	激励
ゲンナジー	根性	集中	不屈	隐身	魂
シモーヌ	加速	直感	脱力	补给	激励
ベッキー	必中	铁壁	友情	应援	突击
ファング	ド根性	直感	突破	练功	魂
プレシア	信赖	感应	不屈	祝福	热血
ジノ	ひらめき	手加减	加速	后援	激励
ロザリー	友情	ひらめき	祝福	脱力	气合
ザッシュ	ド根性	不屈	应援	加速	热血
ツレイン	ド根性	突破	不屈	气合	热血
メフィル	直感	信赖	幸运	突击	应援
ギド	ひらめき	加速	狙击	后援	热血
ガエン	集中	不屈	气合	隐身	练功
レミア	不屈	加速	突破	练功	热血
ニコ	不屈	加速	ド根性	突破	热血
リコ	加速	信赖	ひらめき	感应	后援
テューディ	必中	铁壁	手加减	狙击	魂
エラン	加速	集中	ひらめき	练功	魂
オキュラ	不屈	突破	气合	激励	热血
セレマ	应援	后援	友情	直感	幸运



精灵凭依

精灵凭依也是本作的特色系统之一，魔装机神（魔装机帝）的气力在 +30 的情况时就会出现**ポゼッション**选项。凭依后武器全部会更改成为专用的武器，同时 HP、MG 等机体能力会全部恢复。（SP 不会恢复）

精灵凭依有回合数的限制，发动时根据气力的不同，持续的回合数从 3~5 回合不等。凭依之后恢复时气力会相应地减少。但如果玩家取得了各个魔装机神的凭依无限部件的话，就没有回合数和气力减少的困扰了。

凭依气力	气力减少值
30~39	最终回合时气力-30
40~49	最终回合时气力-40
50	最终回合时气力-50



ACE奖励

当我方机师的击坠数量经过一定程度之后，就能够获得 ACE 奖励。

ACE奖励	获得条件
出击时气力+5	击坠数大于30
每回合的PN回复量从1/16增加到1/8	击坠数大于50

整备界面

在每个关卡结束后，玩家在整备界面中可以对机体进行改造、对武器攻击力进行提升、装备强化部件、进行操者育成和查看各种情报等。本作有着较多的可自定义内容，合理使用可是能让我方机体强大不少的！

操者育成

玩家在战斗中可以取得 PP 值，而关卡中没有用完的 SP 值可以换成 PP 值加算。在操者育成的界面，玩家就能使用这些 PP 值来习得各种各样的特殊技能，并对特殊技能进行升级。要想习得或者升级技能，只需要按方向键加上确认键即可。如果 PP 值不足，那么缺少的 PP 值将会变成红色。本作有一点是非常棒的，那就是已经习得的技能可以进行降级或者解除，在这个过程中 PP 值会原封不动地返还给玩家，这就适合玩家们自己调配合适的技能，并且针对自己所需的情况进行改变。

可习得的特殊技能与玩家的等级挂钩，后期一部分更强的技能需要玩家不断地提升自己的等级才能习得。也有一部分技能是需要完成某些事件，作为隐藏要素出现。当然，习得了技能并不代表就能使用，玩家必须按下确认键来进行装备。其中粉红色表示装备中的技能，黄色表示选中的技能已经被装备，而灰色则表示这个技能还未被装备上去。需要注意的是，可装备的技能数量是有限制的，这些可装备的格子会随着使用角色等级的提升而提升。

特殊技能：特殊技能分为“格斗”、“射击”、“支援”、“ステ－タス”和“复合”共 5 种类，在“操者育成”项目中可以进行选择。



TIPS 本作很厚道的一点是，所有的部件都可以继承。因此在救出魔装机神的分支时，完全可以将两条路线都走一遍，就能取得全部魔装机神无限凭依的部件了。

● 格斗

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
PN打破	160	400	720	使用格斗武器攻击时敌人装甲的PN补正部分降低	LV1下降25%、LV2下降50%、LV3下降100%
反转攻势	240	600	1080	使用格斗武器时反击时一定几率比敌人提前攻击	–
背水の阵	240	600	1080	一定几率使用格斗武器的伤害值增加20%，但反击时防御力下降20%	–
豪腕	240	600	1080	格斗能力上升	LV1增加10、LV2增加20、LV3增加30
烈威击压	320	800	1440	使用格斗武器命中敌人时敌人的气力下降	LV1下降2、LV2下降3、LV3下降4
狮子奋迅	540	–	–	受到格斗武器攻击时气力+1	–
底力	720	–	–	最大HP在1/4以下时全部的攻击都变成会心一击	–
猛者	720	–	–	格斗武器在侧面或背面攻击时攻击力补正+10%，但命中率降低10%	–
猪突猛进	720	–	–	使用格斗武器攻击时对无属性以外的敌人增加10%的攻击力	ツレイン专用

● 射击

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
PN贯通	160	400	720	使用射击武器攻击时敌人装甲的PN补正部分降低	LV1下降25%、LV2下降50%、LV3下降100%
先射反攻	240	600	1080	使用射击武器时反击时一定几率比敌人提前攻击	–
名手	240	600	1080	射击能力上升	LV1增加10、LV2增加20、LV3增加30
百发百中	320	800	1440	一定几率在敌人回避时射击武器的攻击必定命中，但伤害值降低20%。	–
意气扬–	540	–	–	受到射击武器攻击时气力+1	–
扩散炮弹	540	–	–	使用地图兵器除外，射击武器击破敌人时伤害值的20%扩散到敌人周围4格的敌人上	–
一击离脱	720	–	–	未移动的情况下攻击敌人时，攻击后变得可以移动	即使使用格斗武器也有相同效果
射程延长	720	–	–	地图武器之外的射击武器射程+1	–
弹数装填	720	–	–	射击武器的弹数+3	メフィル专用

● 支援

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
封杀	160	400	720	敌人的攻击无效化	随着等级的提升发动几率增加
气配察知	160	400	720	在受到侧面或背面的攻击时一定几率正面朝向敌人	随着等级的提升发动几率增加
修理性能	320	800	1440	通过修理回复HP	随着等级提升回复的HP增加
武运长久	320	800	1440	入手的经验值增加	LV1为1.1倍、LV2为1.2倍、LV3为1.3倍
一获千金	320	800	1440	入手的金额增加	LV1为1.1倍、LV2为1.2倍、LV3为1.3倍
援护攻击	320	800	1440	邻接的机体发动攻击时可为其发动援护攻击	随着等级的上升次数增加
援护防御	320	800	1440	邻接的机体被攻击时可为其发动援护防御	随着等级的上升次数增加
技量诱发	720	–	–	邻接4格内我方特殊技能的发动率增加20%	–
技量抑制	720	–	–	邻接4格内敌方技能的发动率降低20%	–



技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
後方支援	720	–	–	修理・补给的对象范围从周围4格扩大到8格	–
坚忍不拔	720	–	–	敌人的攻击伤害降低50%（防御时降低25%）	プレシア专用
损伤还原	720	–	–	给与敌人的50%伤害转换为自身的HP回复	セニア专用
潜入行动	720	–	–	移动时受到敌人影响的ZOC以及敌人的气配察知无效化	ゲンナジ–专用
手枷足枷	720	–	–	周围4格的敌人移动不能的同时，敌人的命中率降低20%	シモ–ヌ专用
自由奔放	720	–	–	移动后不能使用的射击武器射程–2之后，变得可以使用	ベッキ–专用
全周剑域	720	–	–	格斗武器的攻击范围变成周围的8格	ファング专用
阵头指挥	720	–	–	周围8格的我方对敌人的伤害值增加20%的同时，气力+2	ジノ专用
勤俭力行	720	–	–	攻击时消耗的MG以及PN量减少30%	ロザリ–专用
隐秘行动	720	–	–	自己的气配察知必定发生的同时，敌人的气配察知变得无效化	ギド专用
亡魔征讨	720	–	–	对无属性的敌人增加20%的攻击力补正	ガエン专用
双子同调	720	–	–	リコ邻接时给与敌人的伤害值增加20%	ニコ专用
双子同调	720	–	–	ニコ邻接时回避率增加20%。	リコ专用
霸气激情	720	–	–	气力的上升率变为2倍	レミア专用
直到专心	720	–	–	将敌人击破时可以再次行动（1回合只能发动一次）	ザッシュ专用
报复激昂	720	–	–	反击时将该回合受到的伤害值的一半附加到伤害值当中	テュ–ディ专用

● ステ–タス

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
正确无比	240	600	1080	命中率上升	–
电光石火	240	600	1080	回避率上升	–
气炎万丈	400	1000	1800	格斗武器给与敌人的伤害值和命中率上升，属性补正无效化	–
免许皆传	400	1000	1800	格斗武器给与敌人的伤害值和以及回避率上升，被弹时侧面以及背面的伤害补正无效化	–
无念无想	400	1000	1800	射击武器给与敌人的伤害值和命中率上升，属性补正无效化	–
移动扩大	720	–	–	移动力+1	–
纵横无尽	720	–	–	全地形的移动消费变为1	–
斗争本能	720	–	–	出击时气力+5	–

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

TIPS 由于精灵凭依能回复机体的全部状态，因此建议可以作为强力的回复手段使用。

复合

技能名称	必要PP			效果	备注
	Lv1	Lv2	Lv3		
达人	400	1000	1800	格斗能力和射击能力上升	–
援护无欠	400	1000	1800	援护攻击与援护防御都可以发动	–
相反先攻	400	1000	1800	反击时有一定几率比敌人抢先攻击	–
一举两得	400	1000	1800	战斗中获得的资金和经验值上升	–
精确俊敏	400	1000	1800	命中率与回避率上升	–
PN无劲	320	800	1440	攻击时敌人装甲值的PN补正下降	–
士气高扬	900	–	–	受到敌人的攻击时气力+1	–
技量制御	900	–	–	周围4格的范围内我方的特殊技能发动率增加20%，敌人特殊技能的发动率降低20%	–



机体与武器改造

在战斗中玩家可以获得资金，利用资金可以对机体能力和武器能力进行升级改造。其中机体能力包含有机体的“最大HP”、“最大MG”和“装甲值”三个方面进行最多七个阶段的改造。在一览画面选择之后，使用方向键就能提高改造程度，改造程度越高，所需的资金也就越多，在资金不足的情况下，字体会显示为红色，那么这时候是无法进行改造的。

除了能对机体进行改造之外，玩家也可以使用资金对武器进行7阶段的改造，不过武器所消耗的资金通常会比机体来得更多。改造方式和机体改造一样，使用方向键提高改造程度之后利用确认键进行确定。有部分武器的后面会有一个星星模样的标志，这时候将该武器改满再继续强化之后，能获得额外的武器，并能再次进行7阶段的改造。

机体全改造奖励

在对机体的三个项目改造到最高程度的时候，机体的强化部件装备格会增加1格，同时守护精灵格会上升一个阶段。比如从低位到高位，从高位到圣位。除此之外，还能在以下特性中选择一个。

- HP+2000
- 装甲值+200
- 移动力+2
- HP回复30%（每回合HP30%回复）
- MG回复30%（每回合MG30%回复）
- 命中率补正+10%
- 会心一击补正+10%
- **コストセーブ**（攻击时消耗的MG和PN减少20%）

强化部件

强化部件的取得是本作关卡的主要目标之一，玩家可以在作战目的中看到每个关卡的强化部件取得方式，在满足条件之后就能在过关时取得。整体方式类似于“《超级机器人大战》系列”的熟练度系统。在后期有部分强化部件的取得方式被隐藏了，而通常这些部件都非常强力，例如解除特定机体的精灵凭依回合数限制等。在装备强化部件之后，机体的能力能够得到相应地提升，但有一点需要注意的是，装备强化部件需要相应地格子数量，每台机体可以装备的强化部件数目是不同的。将机体改造到满的时候，可装备的强化部件+1。

类型	名称	效果
机体	アドオンシ-ルド	最大HP+500
	シ-ルドエンハンサ-	最大HP+1000
	マジックコンデンサ-	最大MG+50
	マジックアキュムレ-タ-	最大MG+100
	リアクティブア-マ-	装甲+100
	モジュラ-ア-マ-	装甲+200
	ベクタ-ノズル	移动力+1
	アクセラレイタ-	移动力+2
	HPリカバリ-	回合开始时HP的最大值10%回复
	MGリカバリ-	回合开始时MG的最大值10%回复
	プラ-ナサ-キュレ-タ-	最大PN+25
	プラ-ナレゾネ-タ-	最大PN+50
	プラ-ナシ-ルド	敌攻击的伤害值减少30%
	エクステンダ-	射击武器的弹数+2
	エ-テルチャフ	敌人命中率降低20%
	エネミ-ダウザ-	使用地图兵器时附带敌我双方识别
	プラ-ナ增幅装置	最大PN+100
	リペアデバイス	可使用“修理”指令(アルメラ所属机专用)
	サプライモジュ-ル	可使用“补给”指令(アルメラ所属机专用)
	AGアジャスタ-	回避率+10(アルメラ所属机专用)
	空驱ける风の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(サイバスタ-专用)
	光放つ炎の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(グランヴェ-ル专用)
	刻满たす水の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(ガッデス专用)
	暗缠う大地の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(ザムジ-ド专用)
	虚唤ぶ无の意志	使用ポゼッション时没有回合限制(ゼルヴォイド专用)
	マハ-ニルヴァ-ナ	マハ-カ-ラ不受气力限制使用(グランゾン专用)
	S.L.V.R.コ-ド	トランスドライブ不受TR值限制使用(レイブレ-ド专用)
ステ-タス	バイタルブ-スト	出击时气力+5
	バイタルジェネレ-タ-	出击时气力+10
	风の加护	对大地属性的攻击力增加10%，但对炎属性的攻击力降低10%(风属性魔装机专用)
	炎の加护	对风属性的攻击力增加10%，但对水属性的攻击力降低10%(炎属性魔装机专用)
	水の加护	对炎属性的攻击力增加10%，但对大地属性的攻击力降低10%(水属性魔装机专用)
	大地の加护	对水属性的攻击力增加10%，但对风属性的攻击力降低10%(大地属性魔装机专用)
消费	HPリペア	自机的HP全回复，1关卡只能使用1次
	MGリペア	自机的MG全回复，1关卡只能使用1次
	PNリペア	1关卡只能使用1次机的PN全回复，1关卡只能使用1次
	SPリペア	自机的SP全回复，1关卡只能使用1次
	カ-トリッジ	自机的弹药全回复，1关卡只能使用1次
	精灵石	自机的HP、MG、PN、SP、弹药全回复，1关卡只能使用1次
特殊	フォ-リ-フィ-ルド	地形效果的回避率补正无效化
	PPゲイン	击坠敌人时获得PP值变为2倍



TIPS 精灵凭依一般建议留到打BOSS时用，因为凭依后可使用的武器会减少，射程也会相应减少。

流程表

话数	关卡名	
第1话	フォールン・ワールド	
第2话	アンノウン	
第3话	ただ一命の為だけに	
第4话	失われたもの、残されたもの	
第5话	常在战场	
分支	击坠数エリシア≧サキト	击坠数サキト＞エリシア
第6话	A 波纹	Bエスケープ
第7话	A 悪しき军势	B 逃避の先に
第8话	大いなる暗	
第9话	平安が来るその日まで	
第10话	亡都の出会い	
第11话	无秩序は正されず	
第12话	パトリオット	
第13话	善意と悪意	
第14话	イルゼノン社の依赖	
第15话	暗跃せし者达	
第16话	灼热の遭遇战	
第17话	异变	
第18话	结界维持装置攻略战	
第19话	裁き、下されしとき	
第20话	行く先は见えず	
第21话	荒废世界	
第22话	双子の绊	
第23话	并び立つ英杰	
第24话	首都夺回作战	
第25话	その先に待つものは	
第26话	托す者、托される者	
第27话	シュテドニアスの明日	
第28话	破坏の权化	
第29话	ラングラン到达	
第30话	袭击者	
第31话	歼灭の光	
第32话	ブレイクスルー	

话数	关卡名	
第33话	フリングホルニ	
分支	テュッティ路线 选择"テュッティの事が气になる"	マサキ路线 选择"マサキの事が气になる"
第34话	A 炎、尽きる事なく	B 鸣动
第35话	A 絶えぬ奔流	B 解放の时
第36话	亡き王国に捧ぐ挽歌	
第37话	巨恶の鼎	
第38话	终わりゆく世界で	
第39话	破灭の扉	
第40话	忘れられぬ痛み	
分支	第37话开始前选择 "正直にバラす"	第37话开始前选择 "うまくごまかす"
第41话	A ヒーロー	B フィリス
第42话	砕かれた心	
第43话	世界と、痛みと、现实と	
第44话	巨なる者と虚なる者	
第45话	立ちはだかる者	
第46话	その力は谁が为に	
第47话	反攻开始	
第48话	ジャイアント?キリング	
第49话	缲り返されてゆく事	
分支	第37话开始前选择 "正直にバラす"	第37话开始前选择 "うまくごまかす"
第50话	A 约束は果たせぬままに	B 愿いは全てと引き换えに
第51话	结末	
分支	第37话开始前选择 "正直にバラす"	第37话开始前选择 "うまくごまかす"
最终话	A 明日を、その手で	B 明日の为に、未来の为に

注：基本上所有的分支都能依靠选项来进行选择，玩家们自行选择喜爱的路线即可。至于结局的话，B 结局相对 A 结局比较完美，不过对于想取得白金的玩家来说，两条路线都是必须要走的。第 6 话的分支与两位主角的击坠数量有关，注意把握好击坠数量即可。

TIPS 技能"封杀"无论在开盘还是终盘都非常好用。

关卡详解

第1话 フォ-ルン・ワ-ルド

胜利条件	敌全灭
失败条件	サキト被击坠
可获得部件	-
强化部件获得条件	-

攻略要点：作为第一个关卡，完成的难度并不算高。只要将敌人全部消灭或者经过4个回合即可。在查看作战目的的时候，还能切换到地图配置的标签页，查看战场的局势。最开始会有两个敌人冲上前，注意站位即可轻松将它们干掉。在干掉第三个敌人之后会有剧情发生，女主角出现。本关卡结束。



第2话 アンノウン

胜利条件	1. 我方全员到达逃脱地点 2. 敌全灭
失败条件	我方任一机体被击坠
可获得部件	-
强化部件获得条件	-

攻略要点：本关的敌人数量非常的多，在最开始的地图配置里，北边有12台机体、东边有14台机体，因此要想慢慢和敌人打消耗战是不明智的。最开始会有3台机体追击，注意好朝向，一步步前进之后依靠反击就没有问题了。



第3话 ただ一命の为だけに

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.サキト或エリシア被击坠 2.迎来第11个回合时仍然没有满足胜利条件
可获得部件	-
强化部件获得条件	-

攻略要点：敌人有6台，由于目标是要在特定回合内将敌人全灭，所以建议让**サキト**和**エリシア**兵分两路进攻。左边由于有高低差影响，压力较大，因此建议让带有回复部件的**エリシア**过去比较妥当。

第4话 失われたもの、残されたもの

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任一机体被击坠
加入角色	ヴァルシオーガ(ティール)、リジェリオールAR(フィリス)
可获得部件	-
强化部件获得条件	-



攻略要点：敌人的最初配置有12台机体，由于敌人会涌上来，因此中央的ヴァルシオーガ(ティール)和リジェリオールAR(フィリス)注意迎击敌人即可，而下方两机向着中央移动，注意朝向即可。フィリス的防御力比较低，因此要注意使用自身的回复机能。主力可以交给ティール进行输出。只要注意自身HP的话，胜利手到擒来。

第5话 常在战场

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.ライオネル被击坠 2.ライオネル之外的我方角色全灭
加入角色	ディーグリッド(ライオネル)
可获得部件	カートリッジ
强化部件获得条件	ライオネル的HP未低于30%的情况下完成本关卡



攻略要点：敌人一共有10机，多在西北方位置，因此建议迅速让大部队接近**ライオネル**以减轻他的压力。要想取得强化部件，必须让**ライオネル**不低于30%，只要多使用他的"不屈"精神，在敌人攻击的时候防御即可。等到周围的敌人被清理得差不多的时候，让**ライオネル**使用远距离的武器轰即可，难度很低。

第6话A 波纹

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任一机体被击坠
加入角色	リジェリオールAR(テュッティ)
可获得部件	-
强化部件获得条件	-

攻略要点：一开始テュッティ被4台机体围攻，因此建议让她移动到高台处避难，其余的角色就要迅速靠近她，以保护其不被击坠。否则的话就要注意她的HP，活用"信赖"能力和高低差影响，慢慢地将敌人击破。敌人共有8机，能力不强。**エリシア**、**ティール**和**ライオネル**强制出击，依靠**ティール**等人的配合，**エリシア**可以先在一回合内干掉一台机体，随后注意站位，进行防守反击即可。



TIPS 本作的剧情比较一般，但众多的机体可使用，也算是圆粉丝们一个梦想。

第6话B エスケープ

胜利条件	1. 我方全员到达脱离地点 2. 全灭敌人
失败条件	我方任意一机被击坠
可获得部件	フォーリーフィールド
强化部件获得条件	7回合内敌人全灭前我方所有机体到达脱离点

攻略要点：这一关我方开始只有**サキト**和**フイリス**的机体可以使用，并且陷入周围敌人的包围，好在敌人的实力依然不强，并且周围的敌人第一回合不会主动移动，因此我方可以开始就主动出击往优先清理掉后方和两边的几个敌人，顺便适当注意下实力较弱的**フイリス**的安全。需要注意的是本关的强化芯片获得条件要求玩家不能击坠全部敌人，想利益最大化的玩家注意下回合数，留下一台敌机再过关即可。

第7话A 悪しき军势

胜利条件	1. 敌全灭 2. 我方全员到达逃脱区域
失败条件	我方任一机体被击坠
加入角色	リジエリオ－ルAR（テュッティ）
可获得部件	フォ－リ－フィ－ルド
强化部件获得条件	4回合内击坠敌机5台以上

攻略要点：最初的敌人有7台，全部在东边，要想达成部件目标的话，建议全员向西边前进，敌人前锋有3台机体靠近，因此建议迅速将这3台清理之后再靠近剩余两台，将敌人打至空血，利用反击是不错的选择。打败敌人5台之后，西边会迎来敌人增援，将敌人全灭或者到达目标地点即可。

第7话B 逃避の先に

胜利条件	我方全员到达脱离地点
失败条件	1.我方任意一机被击坠 2.敌人全灭
可获得部件	－
强化部件获得条件	－

攻略要点：本关刚开场**サキト**的气力就减了30，并且每次我方每击坠一名敌人后还会继续下降气力，实力大打折扣，因此我方的主战力也就只有**ゲンナジー**和**フイリス**两人，不过本关开始两方势力的敌人会互相攻击，玩家可以让**サキト**和**フイリス**往**ゲンナジー**的所在地点汇合，然后等双方战力被消耗殆尽后再等着那些残血敌人跑过来将其一一击倒即可。要注意本关的失败条件之一为敌人全灭，因此务必要留下至少一台敌机后再全员到达脱离地点过关。

第8话 大いなる暗

胜利条件	敌全灭
失败条件	**サキト**被击坠
可获得部件	リペアデバイス、サプライモジュ－ル
强化部件获得条件	**サキト**用“トランスドライブ”击坠敌机3台以上

攻略要点：本关开始后**サキト**习得“トランスドライブ”，同时系统增加TP槽，只有TP槽满时**サキト**才能使用トランスドライブ。由于和强化部件的取得条件息息相关，因此需要密切留意。开场后敌人前方有8台，后方有6台，因此落在后方的机体就要迅速往南压进。每回合开始后让**サキト**使用“トランスドライブ”击杀敌人，3回合就能完成目标。其余的只要多利用防守反击即可，难度不高。胜利之后**ア－マラ**出现，帮助主角们解围。



第9话 平安が来るその日まで

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
加入角色	ガリルナガン（ア－マラ）、ノルス・グラニア（モニカ）、ウイ－ゾル改（サフイ－ネ）
可获得部件	水の加护
强化部件获得条件	**モニカ**击坠敌机3台以上

攻略要点：敌人有15台机，所幸我方也有相当的战力，所以本关难度可以说是非常低。首先兵分两路，朝着北方和西方均匀分配队伍，其实不用太分散，敌人自然会往前压上。由于取得强化部件的要求是让**モニカ**击坠敌机3台以上，因此可以让她往前压上。她的攻击距离比较长，因此也可以捡其它人打剩下的机体。



第10话 亡都の出会い

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
加入角色	ニムバス（ムデカ）
可获得部件	マジックコンデンサ－
强化部件获得条件	用**テュッティ**击坠**マグウ－キ・ヘキ**

攻略要点：最开始有9个敌人在，目标敌人**マグウ－キ・ヘキ**在北方位置，由于我方能力强，本关也没特别的难度。在第二回合，敌人会有增援出现在中央，共6机，我方的增援则在北边出现。本关有两台**マグウ－キ・ヘキ**，达成目标只需要打倒一台即可，**テュッティ**对其有特效，至于其它敌人只要稳扎稳打就能轻松胜利。

第11话 无秩序は正されず

胜利条件	击坠**ブロウ**
失败条件	我方全灭
可获得部件	ベクタ－ノズル
强化部件获得条件	**ムデカ**用**フェルミオンキャノン**将**ブロウ**击坠

攻略要点：敌人有11台机，目标在西边，敌人配置较为松散。目标角色的HP有20000左右，是目前为止遇到的HP最多的角色，因此建议多移动到其身后和侧面进行攻击，最后让**ムデカ**用**フェルミオンキャノン**将其击坠即可。不过由于**フェルミオンキャノン**有气力要求，因此建议让他迅速击破其余杂兵，提升气力。



TIPS 活用ZOC系统，可以计算突破敌人防线的方式，这也是快速破关的重要方式！

第12话 パトリオット

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方全灭 2.防御区域被敌人侵入
可获得部件	アドオンシ-ルド
强化部件获得条件	ムデカ击坠敌人5机以上

攻略要点：开始后敌人有10机，由于分散在各个角落，因此建议迅速移动到防御区域附近，等待敌人靠近之后一一消灭即可。本关的目标是让**ムデカ**击坠敌人5机以上，因此敌人的最后一击尽量由**ムデカ**解决。可以为其装备增加移动距离的芯片，配合突击精神，达成目标则不成问题。

第13话 善意与恶意

胜利条件	1.エウリ-ド Ⅱ 的HP低于50% 2.エウリ-ド Ⅱ 被击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	エクステンダ-
强化部件获得条件	击坠エウリ-ド Ⅱ

攻略要点：敌人有12机，呈左右平均分布，目标敌人处于最中间。这里两边的楼梯是一处难点，由于敌人有高低差优势，加上附带有援护攻击的能力，所以很容易陷入苦战。建议由前方机体承担伤害，后方机体迅速赶上从背后将敌人击破。随后留下一台机体，集中全力攻击目标机体。利用背后攻击和高威力的武器配合可以顺利达成。如果还不行的话建议带上援护攻击，那样就万无一失了。

第14话 イルゼノン社の依頼

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	AGアジャスタ-
强化部件获得条件	我方机体将エリック、ズネロ、ブロウ击坠

攻略要点：敌人有两大势力，分别处于北面和南面，目标机体都是BOSS级的机体，因此建议兵分两路，分开讨伐就不必担心BOSS机被敌人击坠。本关难度很低。

第15话 暗躍せし者达

胜利条件	敌全灭
失败条件	レミア被击坠
加入角色	ガルガ－ディア（レミア）
可获得部件	リアクティブア-マ-
强化部件获得条件	ズネロ生存的状态下完成本关卡

攻略要点：最开始敌人有11台机，第三方势力则有五台，由于强化部件目标是要求ズネロ存活，因此需要多派出一条分队保护他。不过并不需要太多的人，剩余的集结朝着敌人本队攻击即可。敌人有3台能力较强，为了防止ズネロ傻傻地跑去送死，建议迅速将它们击破。

第16话 灼热の遭遇战

胜利条件	1.アディ－ナム以外的敌人全灭 2.击退アディ－ナム
失败条件	1.我方全灭 2.敌人到达我方范围线
可获得部件	炎の加护
强化部件获得条件	击退アディ－ナム

攻略要点：最开始敌人杂兵有12台，在第3、6、9、12、15回合会不断有敌人增援出现，均出现在东或者东北边。不过每次只会出现两个敌人。注意不要移动到熔岩边，否则会受到伤害。北边面临的压力比较大，因此建议多使用地形取得优势。**アディ－ナム**的HP有67540，一旦HP低于50%就会撤退，由于他有每回合回复20%的技能，建议在留下一名杂兵的情况下，在一回合内猛攻即可。

第17话 异变

胜利条件	敌全灭
失败条件	サキト被击坠
可获得部件	大地の加护
强化部件获得条件	サキト在没受到伤害的情况下完成本关卡

攻略要点：在出击后敌人有14台机，分散在地图的各个区域，击坠敌人7机之后**サキト**可以行动，在4个回合会有我方增援出现在东边。注意别让**サキト**遭到攻击，着实将敌人击破即可。



第18话 结界维持装置攻略战

胜利条件	サキト到达指定位置
失败条件	1.サキト被击坠 2.迎来第15个回合
加入角色	レイブレ－ドＬＦ（サキト）
可获得部件	バイタルブ-スト
强化部件获得条件	5回合之内サキト到达指定位置

攻略要点：在剧情发生后敌人剩下16机，**サキト**开启"加速"，朝着目的地飞奔，一路的敌人可以无视。剩下的敌人由其他人清理即可，在第5个回合会有2名敌人增援。到达目标位置之后，**サキト**追加武器"**インテグラルキャリバ－**"。随后我方增援和敌人增援出现，由于敌人能力得到削弱，因此可以轻易解决。



第19话 裁き、下されしとき

胜利条件	敌全灭
失败条件	ガエン被击坠
加入角色	ソルガディ（ガエン）
可获得部件	风の加护
强化部件获得条件	用ガエン击坠ボ-キン2机（后期追加）

攻略要点：在战斗第一部分需要注意ガエン的HP，当迎来第三个回合或ブラッシュ的HP低于30%时，ブラッシュ撤退，敌人从西边和北边增援。这时候会增加强化部件的目标。在一周目想要击坠ブラッシュ有些难度，玩家可以静候第三个回合到来。之后会进入三方混战的局面，玩家完全可以等待敌人相互消耗之后再捡便宜。ボ－キン两机实力强劲，建议先让其他人将其消耗至空血后，由ガエン击破即可。

TIPS 敌人的攻击力普遍较高，因此要注意离敌人最近的角色，避免被围攻至死。

第20话 いく先は见えず

项目	内容
胜利条件	1.アクレイド撤退 2.敌全灭
失败条件	アクレイド或者チュッティ被击坠
加入角色	ダイオン（アクレイド）
可获得部件	PPゲイン
强化部件获得条件	アクレイド的HP在50%以上的状态下完成本关目标

攻略要点：本关开始时**アクレイド**被包围在4台机体中间，北方有5台机体，下方有8台机体，形势比较严峻。第二个回合我方从西北增援，第三个回合再次从西北增援，第四个回合从南面增援，第五个回合从东边增援，因此形势慢慢对我方有利起来。注意目标机体的HP，慢慢将敌人清理即可。由于经验不少，尽量还是将敌人全灭吧！

第21话 荒废世界

项目	内容
胜利条件	1.敌全灭 2.**ブロウ**被击坠（我方增援出现后）
失败条件	1.我方全灭 2、**サキト**或**ティ-ル**被击坠（我方增援出现）
可获得部件	プラ-ナサ-キュレ-タ-
强化部件获得条件	5回合内将**ブロウ**击坠

攻略要点：敌人有16机，由于要迅速将**ブロウ**击坠，因此只能全力冲到目标位置，中途的敌人可以用作增加气力，不过由于距离远，因此在前进的过程中需要用上“加速”等精神指令。目标角色的HP有2万左右，至少需要两台机体用必杀技才能解决。在第6个回合我方会从南面进行增援，**ブロウ**再次出现，胜利和败北条件更改，再次将**ブロウ**击坠即可。



第22话 双子の绊

项目	内容
胜利条件	敌全灭
失败条件	**ニコ**或**リコ**被击坠
加入角色	キョウメイ朱（ニコ）、キョウメイ苍（リコ）
可获得部件	HPリカバリ-、MGリカバリ-
强化部件获得条件	**ニコ**或**リコ**将**ブラッシュ**击坠



攻略要点：最开始**ニコ**和**リコ**被夹在两方势力之间，敌人数量众多，因此要注意两人的HP避免被击坠，不过好在两人实力强劲，因此不必太担心。建议往南面移动，让两军势力互相攻击的时候，我方可以捡空血的敌人打。在第四个回合我方的增援从南面出现，之后就进入反攻的机会了，当消灭敌人到一定程度之后，敌方会朝着南面压近，注意BOSS让**ニコ**或**リコ**击坠就能达成本关的强化部件目标。

第23话 并び立つ英杰



项目	内容
胜利条件	敌全灭
失败条件	**ニコ**、**リコ**、**レッフェン**或**ロヨラ**被击坠
加入角色	エウリ-ドⅡ（レッフェン）、エウリ-ドⅡ（ロヨラ）
可获得部件	エ-テルチャフ
强化部件获得条件	**レッフェン**和**ロヨラ**的HP在高于50%的情况下完成本关卡

攻略要点：敌人数量众多，有21台机体在。最需要提防的就是北边新出现的六台机，由于本关要求让**レッフェン**和**ロヨラ**的HP高于50%，因此下方部队就必须迅速往北边赶过去。需要注意的是在一边有敌人处于高位，站在附近需要提防高低差所带来的超高命中。建议带上远距离攻击手段的机体，加上“感应”、“必中”等精神进行反击。**レッフェン**和**ロヨラ**的能力超强，因此只要拉好距离，就可以屈死敌人，因而取得强化部件的难度并不算高。

第24话 首都夺回作战

项目	内容
胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任一机体被击坠
可获得部件	-
强化部件获得条件	-

攻略要点：敌人数量众多而且非常分散，共有19台机体，因此建议习得援护攻击和援护防御，将我方角色进行聚集之后，利用这种方式给与敌人大量伤害。由于本关没有强化部件可以取得，因此可以毫无顾虑地自由行动。不过由于失败条件较为苛刻，因此要注意较弱角色的残余HP。在消灭完一批之后敌人会有第二波攻势，不过几乎没难度，轻松过关。

第25话 その先に待つものは

项目	内容
胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	シ-ルドエンハンサ-
强化部件获得条件	4回合内击坠敌人5机以上

攻略要点：在出击人员依然是上一话的固定搭配，敌人集中在西边，共有13台。敌人并不强，很轻易就能击坠5机。迎来第5个回合时敌人增援从北方出现，我方增援从东北出现，敌人的增援非常强力，因此最好能形成夹击的态势，慢慢将敌人包围。

第26话 托す者、托される者

胜利条件	1.迎来第5个回合 2.グラギオス被击坠 （5回合之后）
失败条件	1.サキト被击坠 2.サキト以外的我方全灭 3.迎来第10个回合 （5回合之后）
可获得部件	プラーナシールド
强化部件获得条件	サキト用インテグラルキャリバ-攻击グラギオス（后期追加）

攻略要点：本关难度略高，一开始需要面对包括神在内的15台机体，第一阶段由于要保护サキト，所以建议不要乱跑，在中间迎击敌人即可。第2、3、4回合时敌人会在西南、东南方向增援，玩家可以一边消灭敌兵，一边等待。迎来第5个回合时，敌人从西南、东南和北方增援，我方增援从南方出现。在第6、7、8、9回合时敌人从西北、东北方向增援。由于此时我方军力已经非常强，因此在清理完一部分杂兵之后就可以集中攻击グラギオス了。整体难度不高，不过要记得让サキト用インテグラルキャリバ-攻击グラギオス，只要攻击就算完成目标。

第27话 シュテドニアスの明日

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
加入角色	ディンフレイル（ギド）、ザイン（シモーヌ）、ラ·ウエンタ－（ベッキ－）
可获得部件	アクセラレイタ-
强化部件获得条件	フイリス将ボ－ロ以外的敌人击坠3机以上后、再与ボ－ロ进行战斗

攻略要点：本关开始前キョウメイ朱与苍长期脱离（32话回归），改造资金全部归还。在满足一定条件后，本关开始前可以取得アドオンシ－ルド、マジックコンデンサ－、リアクテイブア－マ－和ベクタ－ノズル。本关的敌人皮比较厚，因此要让实力相对低的フイリス击破敌人的话，需要将敌人打至空血，由她去补刀即可。难度不高。

第28话 破坏の权化

胜利条件	ヴォルクルス被击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	マジックアキュムレ-タ-
强化部件获得条件	将ボ-ロ击坠

攻略要点：杂兵有14个，分散在道路两方，因此我方可以分配两个小队，一路杀进目标地点。注意的是敌人会使用援护攻击等手段，因此要留心HP，决定好行动比较稳妥。ボ－ロ站的位置比较赖，所以建议还是等大军集合后，全力输出即可。剩下的破坏神没什么威胁。

第29话 ラングラン到达

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任何一机被击坠
可获得部件	モジュラ-ア-マ-
强化部件获得条件	ガエン将バシュリエ与ウ-フ击坠

攻略要点：包含BOSS在内，敌人一共有15机，由于我方人数众多，因而难度并不算高。但由于我方任何一机都不能被击坠，所以要留心自身的HP剩余状况。由于敌人占有高度优势，所以建议迅速将悬崖边上的地疼解决。本关完成后リジェリオ－ルAR（テュッティ）脱离，改造费返还。



第30话 袭击者

胜利条件	1.敌全灭 2.说得ロザリ－ （第二阶段）
失败条件	1.我方任何一机被击坠 2.ムデカ或レミア被击坠（第二阶段） 3.对ロザリ－发动攻击 （第二阶段）
加入角色	ジャスティニア （ロザリ－）
可获得部件	精灵石
强化部件获得条件	ムデカ与レミア各自击坠2机以上

攻略要点：敌人数量众多，有高达20台机体，而且大多正面相连，会使用援护攻击等手段，实力也比较强，所以要给与敌人大伤害较为困难，因此要有一定的苦战准备。建议先全力击坠敌人一机之后撕开一个口子进行攻击。不过鉴于敌人会聚集到中央位置，因此逐台击破是一个不错的选择。在战斗进入第二部分时，需要说得ロザリ－，对其攻击会导致关卡失败，需要注意。

第31话 歼灭の光

胜利条件	将ブラッシュ击坠
失败条件	サキト或者ガエン被击坠
加入角色	レイブレ－ドHB （サキト）
可获得部件	PNリペア
强化部件获得条件	击坠アディ－ナム

攻略要点：包含BOSS在内有20机体，而且2回合时敌人从东北、东南方向进行增援，将敌人全灭之后敌人会从东北。东南再次进行增援。本关开始サキト的机体更换为レイブレ－ドHB，但最开始他是无法行动的，所以需要留一名队员保护他。中间的敌人非常强力，需要注意。要想取得强化部件必须先击败アディ－ナム，他的HP在6万左右，难度不高。



第32话 ブレイクスル-

胜利条件	1.グランゾン到达指定区域 2.アディ-ナム被击坠（作战变更）
失败条件	1.グランゾン被击坠 2.グランゾン之外的我方被消灭 3.我方全灭（作战变更）
加入角色	グランゾン（シュウ）、キョウメイ朱（ニコ）、キョウメイ苍（リコ）
可获得部件	プラ-ナシ-ルド
强化部件获得条件	シュウ的HP在高于50%的情况下完成本关

攻略要点：在第2~6回合时敌人会持续从南北方向增援，7、8回合时分别从西北、西南进行增援。シュウ到达指定位置时，此人增援从东边出现。当アディ－ナム出现后，下回合我方有增援从西南出现。最开始阶段需要护卫好シュウ，不过实际上敌人一般是追不上的，不必担心。进入第二阶段之后アディ－ナム出现。此时作战目标更改，シュウ也可以操作了。敌人会朝着中央靠近，我方也朝着中央出发，建议先扫除一定数量的杂兵以提升气力，BOSS最好交给ニコ与リコ姐妹以合体技击坠，这样就能取得新的奥义。

第33话 フリングホルニ

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方任一机体被击坠 2.我方全灭（作战变更）
加入角色	ヴァルシオ－ネR（リュ－ネ）、ギオリアス・ロイ（ファング）/ウエルスピナ－・レイ（ジノ）、ディアブロ（プレシア）、デュラクシ－ル（セニア）
可获得部件	プラ-ナレゾネ-タ-
强化部件获得条件	セニア击坠敌人3机以上

攻略要点：在本关不可以使用地图兵器，第一阶段有8台敌人在，到第3个回合时敌人增援从东北、西方出现，我方增援在东南出现。接下来战斗进入第二部分。セニア搭乘的机体能力强大，想要击坠3机非常轻松。注意的是本关可以入手合体技，需要让ムデカ掩护ロザリ－击坠敌人，完成后本关会有特殊对话，之后就能使用他们两个的合体技了。本关难度不高。



第34话A 炎、尽きる事なく

胜利条件	マグウ-キ・マニン全灭
失败条件	レミア被击坠
加入角色	グランヴエ－ル（ヤンロン）
可获得部件	光放つ炎の意志
强化部件获得条件	结界周围的敵人3台全部由レミア击破（击破1台后需要5回合内击破剩下的2台）

攻略要点：关卡开始会给与玩家20万，拿着这笔钱去适当强化下我方的出击阵容吧。地图分三路，两个边路为火魔杂兵，地图中间的结界处有三个杂兵看着黄老师。两边的火魔杂兵会直接冲过来，不过血量只有6400，很好对付，将现有战力兵分两路分开清理即可。第二回合开始后结界处后方不定期会增援两个火魔杂兵，不过基本上对我方够不上大威胁。结界处的三个敌人有20500的血量，不过没有HP回复，想拿本关强化芯片的玩家务必让レミア将结界处的三台敌人的人头全部收走（注意条件是让レミア击破1台后需要5回合内击破剩下的2台，所以レミア击破一台后回合数可别拖太久了）。将结界处的三台敌人全部击坠后本关结束。

第34话B 鸣动



胜利条件	1.敌全灭 2.ガエン到达指定位置（作战变更） 3.敌全灭（达成胜利条件2之后）
失败条件	1.我方任一机体被击坠 2.ガエン被击坠（作战变更）
加入角色	ザムジ－ド（ミオ） デルギラン（メフィル） レオゲイラ（ツレイン）
可获得部件	暗缠う大地の意志
强化部件获得条件	近卫骑士团出现之后，8回合内将ミオ救出

攻略要点：关卡开始前可以获得资金20万，我方能力有限，最开始就会遇见15个敌人，难度稍微有一些。迎来第3、第4个回合时敌人从西北增援，敌人全灭后或经过一定回合后，在ザムジ－ド附近有新的增援出现。此时作战目标变更。为了取得部件，必须赶在8回合内到达指定位置。建议为ガエン装备上增加移动力的部件，随后其他角色突破移动封锁，让他使用隐身的精神突破即可。

第35话A 绝えぬ奔流

胜利条件	1.敌全灭 2.フイリス到达指定地点（作战变更） 3 敌全灭（达成胜利条件2之后）
失败条件	1.フイリス被击坠 2.迎来第十二回合内的敌方行动回合（作战变更） 3.我方全灭（达成胜利条件2之后）
加入角色	ガッデス（テュッティ）
可获得部件	刻满たす水の意志
强化部件获得条件	テュッティ救出前将ヴァ－ルニ－ヤ击坠

攻略要点：关卡开始前还会给玩家20万用于改造。鉴于本关的过关条件和フイリス相关，建议用芯片补强下フイリス机体的移动力。本关的地图有意思的一点就是玩家拯救水魔装机的必经之路有一座被分为两部分的桥，该桥每一回合都会改变地形，其改变方式为两段全部下沉水面→桥的第一段浮上

水面→桥的第二段浮上水面，然后以此循环。水魔装机虽然在地图上是被封印状态，但是其驾驶员的“信赖”精神依然可以对我方使用，玩家可以适当利用（比较奇怪的是其“感应”精神却无法对我方使用，笔者个人理解是迪蒂本人跟我方有很深的羁绊所以可以使用“信赖”，如果不是BUG的话那笔者真是万分佩服Winky社对细节的把握）杂兵敌人依然分布在两边，地图下方还有BOSS坐镇，玩家依然可以兵分两路行动。杂兵数量相比前一关增加了不少，虽然实力依然不强并且还不会主动移动，不过我方也不要在路上浪费太多回合，因为第二回合开始胜利和失败条件会分别变更为フイリス到达指定地点和迎来第十二回合内的敌方行动回合，并且桥的两边还会增援12个水魔杂兵。鉴于桥的移动方式，我方理论上讲只有在9、12这两个回合数里才能到达指定地点（3和6这两个回合我方肯定都还在赶路清杂的阶段，基本就不要想了）。玩家若想到达指定地点的话必须要从桥上走过，否则桥沉下水面后玩家是无法到达指定地点的，因此玩家要在回合数上多加注意。ヴァールニーヤ的可P地图炮范围很大，用其削血后让我方其他人员来补刀的话效率会更高。下方的BOSS的HP只有67970，击倒他就可以拿到强化芯片，争取一回合就将其拿下，然后将我方大部分战斗力留在原地等待，让フイリス过桥去到达指定地点。如果玩家担心フイリス被桥两边的水魔杂兵袭击的话让其挂着“隐身”精神即可安然无忧。达到指定地点以后水魔装机自带30气力直接加入我方，BOSS也会原地复活，不过面对我方的大部队，再加上可以凭依的水魔装机，依然是一回合被摺倒的命。再次打倒BOSS后我方将地图里剩余的杂兵清理掉后即可过关。

第35话B 解放の时

胜利条件	1.15个回合内リューネ到达指定位置 2.敌全灭 3.击坠正体不明机 （作战变更）
失败条件	1.リューネ被击坠 2.迎来第15个回合 3.我方全灭 （作战变更）
加入角色	サイバスター（マサキ） ネ－ゼリア （テュ－ディ）
可获得部件	空驱ける风の意志
强化部件获得条件	リュ－ネ击坠デモンズイルフ4台以上

攻略要点：敌人数量众多，还好在开始前能取得20万资金，对机体进行一定的改造再上吧。如果满足条件的话，リュ－ネ的武器还能进行升级。目标的**デモンズイルフ**能力很低，建议让她用上气合之后，利用地图兵器迅速轰炸即可。救出**マサキ**后进入第二部分的战斗，只要将敌人击坠即可，难度不高。



第36话 亡き王国に捧ぐ挽歌

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	バイタルジェネレ－タ－
强化部件获得条件	魔装机神的操纵者各自击坠2机以上

攻略要点：由于有强大的魔装机神助阵，本关的难度并不高，不过需要注意的是敌杂兵实力有所增长，在前方冲锋的应该选取实力较强的机体。等到消灭完杂兵之后，魔装机神利用精灵凭依迅速输出即可。至于后方出现的骑士团，只要派出一两台较强的机体，利用地图炮轰就能轻易取胜。

第37话 巨恶の鼎



胜利条件	1.将S·ヴォルクルス、R·ラスフイト－ト、G·グラギオス击坠 2.将ヴァ－ルニ－ヤ击坠 （作战变更）
失败条件	我方全灭
加入角色	ネオ·グランゾン （シュウ）
可获得部件	マハ－ニルヴァ－ナ
强化部件获得条件	サキト将グラギオス击坠、シュウ将ヴォルクルス击坠、マサキ将ラスフイト－ト击坠

攻略要点：本关开始前会发生对话，选择“正直にバラす”则是普通结局，选择“うまくごまかす”则是好结局，这影响到41、50和最终话的分支。敌人数量众多，如果想要取得强化部件，则需要有特定的人将目标击坠。取得的强化部件可以让グランゾン在无需气力要求的条件下就能发动ネオ·グランゾン状态。当击坠ヴォルクルス时グラギオス全回复、击坠グラギオス时ラスフイト－ト全回复、击坠ラスフイト－ト时ヴォルクルス全回复，因此每次只攻击一个目标为佳。当击坠全部邪神之后，ヴァ－ルニ－ヤ也会全回复，此时将他击坠就能完成本关了。其余的杂兵主要用作提升气力用。

第38话 终わりゆく世界で

胜利条件	将ヨ－テンナイ击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	－
强化部件获得条件	－

攻略要点：包含BOSS在内有25台机体，建议先清除一定数量的杂兵以提升气力。不过即使是杂兵也有一定威胁，因此建议先将BOSS身边的杂兵清理到剩下一只即可。当进行到一定回合或是将杂兵全灭之后，会有新的敌人增援。**ヨ－テンナイ**的HP低于70%时会进行全回复，再次低于20%时会回复近50%的HP，加上她自身带有HP回复，所以非常难缠。建议不要拖过回合，每次回合都充分利用即可，配合增加伤害的精神，应该不难实现。

第39话 破灭の扉

胜利条件	我方全部单位到达脱离区域
失败条件	我方任一机体被击坠
可获得部件	－
强化部件获得条件	－

攻略要点：本敌人数量只有7台，但在每个回合分别会有敌人从北边增援。本关的关键在于突破敌人的封锁线，所以建议要迅速集中全力击破一台巨人族，之后其余机体迅速通过，留下较强的机体殿后。随后**リジェリオール**AR（**フィリス**）完全脱离，改造费也得以返还。



第40话 忘れられぬ痛み

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	－
强化部件获得条件	－

攻略要点：最开始我方有14机，而敌人也有14机，从各个方位围过来。建议带上攻击力较高的机体比较合适。本关的难度开始上升，巨人的HP有3万左右，而且防御和攻击力都非常高。建议在气力提升之后迅速利用大招解决。否则的话也请集中力量击坠一两机以减少威胁。本关结束后**ディ－グリッド**（**ライオネル**）被解体，改造费完全返还。

第41话A ヒ-ロ-

胜利条件	1.**サキト**、**エリシア**、**ティ-ル**全部人到达脱离点 2.敌全灭（作战变更）
失败条件	我方任一机体被击坠
可获得部件	プラ-ナレゾネ-タ-
强化部件获得条件	敌人全灭前**サキト**、**エリシア**、**ティ-ル**全部人到达脱离点

攻略要点：本第3、6回合时敌人从东边西边进行增援，开始后必须一边援护目标任务到达目的地，一边击坠敌人，否则的话本关会拖得很长。在路上注意敌人的ZOC封锁，一步步打倒敌人前进，进入战斗的第二部分时需要将敌人全灭，如果之前有注意削弱敌人的话还好说，否则很容易陷入长时间的战斗。



第41话B フィリス

胜利条件	1.ティ-ル说得**フィリス** 2.全灭敌人 （作战变更后）
失败条件	我方任意一机被击坠
可获得部件	プラ-ナレゾネ-タ-
强化部件获得条件	说得**フィリス**前全灭敌人

攻略要点：本关的失败条件看似很苛刻，敌人也全是3万血量的巨人族，不过敌人全部处于坡下方的平原，玩家可以让新古兰森这样的高生存率机体走下方平原削血，其他相对比较弱的机体走两边的高坡，利用高低差来慢慢欺负这些巨人族。将**フィリス**以外的敌人全灭后用**ティ－ル**说得**フィリス**即可获得强化芯片。要注意的是说得**フィリス**后我方的**ティ－ル**、**エリシア**、**レミア**、**サキト**撤退，右边的高坡处会增援一个15W血和四个3W血的巨人族，15W血的巨人族还拥有HP回复，因此撤退的四人之外的大部队最好可以适当节省下MG和PN，然后将大招毫不留情地向这几个敌人头上砸去吧！

第42话 碎かれた心

胜利条件	将**フィリス**击退
失败条件	我方全灭
可获得部件	アクセラレイタ-
强化部件获得条件	**サキト**、**エリシア**各自和**フィリス**战斗

攻略要点：本关不可以使用地图兵器，加上BOSS一共有15台机。如果本关应用得好的话，能在两到三回合内完成。先让其它机体阻挡住上方巨人的移动，随后让**サキト**、**エリシア**往前达成目标，**フィリス**有可能会往上移动，在第二回合就要迅速让**サキト**往前拖住她，在第三个回合分别与她交战后即可。

第43话 世界と、痛みと、现实と

胜利条件	1.迎来第5个回合 2.**ボ－ロ**被击坠
失败条件	我方任一机体被击坠
加入角色	**ヴァルシオ－ガ**（**ライオネル**）
可获得部件	SPリペア
强化部件获得条件	4回合内将**ボ－ロ**击坠

攻略要点：敌人只有7台机，因此可以直接攻击BOSS，杂兵依靠反击处理就是。很简单的关卡，两到三回合就能完成。

第44话 巨なる者と虚なる者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
加入角色	**ゼルヴォイド**（**エラン**）、**スヴェンド・デルツ**（**オキュラ**）、**スヴェンド・デルツ**（**セレマ**）
可获得部件	虚唤ぶ无の意志
强化部件获得条件	**エラン**、**オキュラ**、**セレマ**各自击坠敌人一机以上

攻略要点：最开始敌人有15机，能力不高，迅速将他们消灭之后，敌人会从各个方位出现，而我方增援也从东边出现。在第二个阶段，为了取得部件，建议让其他角色将敌人打至空血之后让这三人进行补刀即可。至于其它敌人，由于之前的杂兵战已经提升了大量气力，配合热血、魂等精神使用，一回合内将这些敌人清理光是很简单的事情。



信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

第45话 立ちはだかる者



胜利条件	1.击坠メルセン 2.击坠ムンガル （作战变更）
失败条件	我方全灭
加入角色	ゼルヴォイド（エラン）、スヴェンド・デルツ（オキュラ）、スヴェンド・デルツ（セレマ）
可获得部件	マジックアキュムレーター
强化部件获得条件	サキト、エリシア、ライオネル中的任何一人将メルセン击坠

攻略要点：最开始有16台机，建议可以将他们当做提升气力的道具用。将メルセン击坠后杂鱼敌人全部撤退，敌人从西南进行增援，虽然数量众多，但如今的近卫骑士团已经不是我方对手，轻松就能将对方解决。

第46话 その力は谁が为に

胜利条件	击坠フィリス
失败条件	我方全灭
加入角色	ガルガ－ディア（ザッシュ）
可获得部件	S.L.V.R.コ－ド
强化部件获得条件	サキト、エリシア、ライオネル都和フィリス发生战斗

攻略要点：杂兵有26机，而且实力非常强大，当中甚至有HP高达15万的敌人。如果只是普通进攻的话，需要逐步打败敌人瓦解攻势，要想突破敌人防线，那么每一排至少要击败2机以上。如果要迅速结束本关，那么就要有一两台机体被敌人打爆的觉悟，



撕开敌人防线之后往前冲刺，随后集中全力击败BOSS即可。本关的部件非常强力，建议取得。只要让サキト、エリシア、ライオネル各自与BOSS发生战斗即可。

第47话 反攻开始

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	モジュラ－ア－マ－
强化部件获得条件	ザッシュ将ムンガル击坠

攻略要点：在第二个回合后敌人会从西北和东南方向增援，数量众多，但是大多数是杂兵级别，在提升气力后利用地图炮可以迅速将敌人清空。但需要注意的是ザッシュ并不是强制出击的，因此如果要取得部件的话，请记得将他带上，让其他人将BOSS打到空血的时候，由他解决即可。本关的难度不高，灵活应用的话可以在4回合内完成关卡。如果在本关结束后，玩家的总回合数低于300，那么可以获得5000000资金的奖励，这也关系到一个奖杯的取得。

第48话 ジャイアント・キリング

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	精灵石
强化部件获得条件	がエン将バシュリエ和ウ－フ击坠

攻略要点：敌人分为两拨势力，分为南边的巨人和北边的教团，由于双方会互相争斗，因此我方也可以乘敌人削弱的时候收割。第5回合有晨明旅团出现，一旦击坠ボ－ロ，增援和教团的势力都会撤退，因此要想达成部件目标就要加快速度了。剩下的巨人并无太大威胁，注意两个15万HP的巨人即可。



第49话 操り返されてゆく事

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可获得部件	シ－ルドエンハンサ－
强化部件获得条件	5回合内满足胜利条件

攻略要点：敌人主要构成是近卫骑士团和魔装机，从西到东南位置一共有三波，分别有12、12、11机，数量虽然多，但是都没特别的威胁性。当全灭敌人后会有新的增援，メルセン带着一众魔装机出现。不过此时气力已经很高了，剩下的敌人也只有被虐杀的份，轻易过关！

第50话A 约束は果たせぬままに

胜利条件	1. 敌全灭 2. フィリス被击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	－
强化部件获得条件	－

攻略要点：本关的目标简单粗暴，而敌人的构成也基本是以往的组成。巨人、近卫骑士团和魔装机，由于巨人比较强，因此建议先从骑士团和魔装机入手，提升气力之后再将敌人歼灭。全灭敌人之后フィリス出现，她的机体和以前一样，当HP低于一定程度之后会进行回复，由于我方的气力值应该很高了，因此也没什么特别的难点，集中全力将她击坠即可。



第50话B 愿いは全てと引き换えに」

胜利条件	击坠フィリス
失败条件	我方全灭
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：给普通路线相比本关的初始敌人全部为巨人族，并且地形方面我方无明显优势，我方大部队可以兵分两路慢慢推进，合理运用援护攻击和援护防御可以有效提高清兵率和生存率。需要注意的是从第四回合开始我方部队起始位置会增援两台3W血量的巨人族，因此也需要适当注意一下前方队员的“菊花”，不然被巨人族打一下后面还是很疼的。フィリス相比之前会在HP小于10W的时候小恢复一次，不过面对现在拥有大量攻击精神的我方依然是杯水车薪。将其击坠后即可过关。

第51话 结末

胜利条件	将フ－ム・ラカ－ブ击坠
失败条件	我方全灭
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：我方共有16机，而敌人全是强手角色，除了巨人之外还有三邪神在，因此本关很容易就陷入苦战。在第五个回合之后，敌人会派出增援。本关的主要打法可以先攻击HP较低的普通巨人，等待气力上升之后再继续往前。中央的邪神可以看实际情况，并不一定要全部消灭。建议消灭两只即可。建议让带有“铁壁”的机体在后方，发动精神阻挡住巨人的攻击，之后前锋集体对BOSS进行输出即可。黑之巨人拥有2回行动的能力，HP有543400，其实只要战术得当的话，是可以在一回合内将他消灭的。



最终话A 明日を、その手で

胜利条件	将カドゥム・ハ－カ－ム击坠
失败条件	マサキ被击坠
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：最终BOSS战，敌人除了三邪神各自两台之外，还有4个巨人以及最终BOSS，数量不多，我方一出击就已经是气力+30的状态，每回合还会增加气力5，本关的精灵凭依是不限制回合的。因此如果不想和杂兵纠缠的，可以在解决一个邪神之后继续往前。最终BOSS有二回行动能力，附带有地图炮，HP有841320，但难度超低，顺利就能通关。





最终话 B 明日の为に、未来の为に

胜利条件	将カドゥム・ハ－カ－ム击坠
失败条件	マサキ被击坠
可获得部件	–
强化部件获得条件	–

攻略要点：跟普通路线相比，敌人初始配置为12个3W血的巨人和两个15W血的巨人以及三个5W血的破坏神，不过跟普通路线一样，我方初期全员便增加30气力，后面还会每回合增加5气力，一直增加到50气力为止，可以直接用大招对巨人族和破坏神们造成高伤害。三个破坏神被全部击坠后的下一回合会在破坏神初始位置召唤出三个调和神，将调和神全部击坠后的下一回合则又会增援三个创造神，然后依次类推可以无限增援，不过血量都在4W–5W之间，依然很好对付。最终BOSS的血量依然为85W，有二次行动但还是没有HP回复，惟一需要注意的就是其地图炮，气力要求为130，玩家可以在接近BOSS的过程中用“脱力”精神削弱其气力，使其无法使用地图炮攻击大部队。等大部队围到BOSS身边后就可以围殴之了，85W的HP在五大凭依魔装机神、新古兰森以及光灵机等机体面前依然不够看，玩家可以静心用大招将其轰杀成渣，顺便观摩一下与最终BOSS的特殊战斗对话。将其击坠后本关结束，《魔装机神》系列”也画上了休止符。

继承要素

通关之后游戏会要求玩家存档，存档之后玩家再次读取存档能够继承一些要素，并且进入游戏的二周目。具体的可继承要素如下：

- 资金（2周目：继承75%　3周目之后：继承100%）
- PP（2周目：继承75%　3周目之后：继承100%）
- 击坠数
- 隐藏武器
- 隐藏的特殊技能
- 技能格子数量

隐藏要素

限制解除部件

·空驱ける风の意志（サイバスタ－）

マサキ路线35话、リュ－ネ击破4台デモンズイルフ。

·光放つ炎の意志（グランヴェ－ル）

テュッティ路线34话、レミア击破结界周围的3台敌人。

·刻满たす水の意志（ガッデス）

テュッティ路线35话で、救出前将ヴァ－ルニ－ヤ击破。

·暗缠う大地の意志（ザムジ－ド）

マサキ路线34话、近卫骑士团登场后8回合内ガエン将ミオ救出。

·マハ－ニルヴァ－ナ（グランゾン）

37话时、シュウ将ヴォルクルス、マサキ将ラスフィト－ト、サキト将グラギオス分别击破。

·虚唤ぶ无の意志（ゼルヴォイド）

44話时、エラン、セレマ、オキュラ各自将敌人击坠。

·S.L.V.R.コ－ド（レイブレ－ド）

46话时、サキト、エリシア、ライオネル与フィリス进行战斗。

隐藏强化部件

·プラ－ナ增幅装置

选择“テュッティの事が气になる”。
35话时フィリス击坠1机以上、不被击破的条件下完成关卡。
35话完成时フィリス的等级在30以上。

武装相关

・ニコ与リコ合体技“奥义・冰炎只影阵”

第32话、**ニコ**与**リコ**使用合体技(双击・阴阳两仪劲)击坠**アデイ－ナム**。

・ムデカ・ロザリ－合体技“相克剑・龙哮凤鸣”

第30话用**ムデカ**说得**ロザリ－**。

33话让**ムデカ**掩护**ロザリ－**将敌人击坠，完成33话时发生特殊对话后习得。



・リジェリオ－ルCL（エリシア）“ハイフリュ－ドランチャ－”

37话开始前选择“**正直にバラす**”。

41话时**テイ－ル**的战斗中**エリシア**对其进行援护攻击或者掩护防御。

44话开始前的对话入手。

・ヴァルシオ－ネR“圆月杀法・乱れ散华”

33话时让**リュ－ネ**击坠敌人1机以上，在不被击破的情况下完成关卡。

33话完成时**テイ－ル**的等级在30以上。

选择“**マサキの事が气になる**”。



・ソルガディ“二乃型・虎掷龙拿”

31话开始前将武器升级到炎鬼的级别。

31话开始前的特殊对话入手。

・ノルス・グラニア“广域修理装置”

37话开始前选择“**うまくごまかす**”。

44话结束时、**モニカ**的击坠数30以上。

45话开始后、**セニア**与**モニカ**的对话中入手。

技能相关

・テュ－ディ的特殊技能“报复激昂”

37话开始前选择“正直にバラす”。

38话用**テュ－ディ**的反击将一机以上击坠。

40话开始前发生**エリシア**与**テュ－ディ**的特殊对话后入手。

・ザッシュ的特殊技能“直到专心”

36话时**レミア**与**ムンガル**进行战斗。

37话开始前选择“**うまくごまかす**”。

45话时**レミア**与**ムンガル**战斗。

47话开始前入手。

500万资金

47话完成时总的回合数在300回合以下，在48话开始时会出现特殊对话入手资金。



游戏心得

全灭练功法

这是系列的老办法了，只要满足败北条件的话，就能在继承资金、经验值、击坠数和PP的情况下重新开始关卡。这种方式可以无数次利用，从而让自己赚到大量的资金、经验、击坠数和PP。而本作强制出击的单位还能够进行改造和操者育成，因此更加有效。

另外，利用这种办法是不能重复获得强化部件的，这点需要留意。

推荐关卡

◆第16话 灼热の遭遇战

・败北条件之一是敌人到达指定的位置，因此只要故意让一个杂鱼移动到指定位置就能轻松达成败北条件。

・另外，最深处的BOSS攻击力比较高，故意突进也能轻易失败。

・本关卡有无限增援出现，每2回合增援一次，因而可以赚得大量有利条件。

◆第18话 结界维持装置攻略战

・只要经过一定的回合数就能够很容易地达成败北条件。

・只要不满足胜利条件敌人就会无限增援，十分方便。

◆第34话 鸣动

・敌人的骑士团增援之后，败北条件更改为**ソルガディ**被击坠，敌人较强可以轻易达成。

・初期就会有デモンゴ－レム(金)出现，随后东侧会有敌人增援定期出现。

・击败1台デモンゴ－レム(金)可以获得5万，还是比较可观的。

◆最终话B 明日の為に、未来の為に

・邪神会不断出现，不断杀敌人即可。

・到后期有不少的大范围武器，清场速度快

返回资金单位

在游戏当中有部分游戏单位会随着剧情的推进而脱离或暂时离开，这时候其改造资金会返还。玩家可以果断地对机体单位进行先期改造。

キョウメイ朱（ニコ）

27话时改造费返还。

一時脱离，32话进行中时回归。

キョウメイ苍（リコ）

27话时改造费返还。

一時脱离，32话进行中时回归。



リジェリオ-ルAR（テュッティ）

29话时改造费返还。

リジェリオ-ルAR（フィリス）

23话时改造费返还。

ディ-グリッド（ライオネル）

40话时改造费返还。

奖杯

本作的奖杯设置非常有意思，很多目标都需要先查阅奖杯列表才能达成，不过一部分是累积型奖杯，像是取得用语录、追想集和强化部件等，另外则是利用特定的方式去完成特殊目标。奖杯难度并不高，而且富有趣味性，建议在游戏开始前进行查阅，或者是留下个别关卡进行挑战即可。推荐玩家先按自己的喜好享受一周目的游戏，然后在开始游戏之前查阅一下各个奖杯的相关要求，逐一达成即可。一般而言二周目就能白金，时间在100个小时左右。需要注意的是个别奖杯会错过，像是“大国を背負う者达”、“修理はおまかせ♪”等フィリス脱离后无法达成的奖杯建议在初期就快速达成。“何も言わずに持つて行け”需要玩家在47话结束前总回合数为300个回合前，因而建议玩家们需要留意自己的回合数。此外，“アカシックレコ－ド・リ－ディング”需要完成所有的隐藏要素，由于本作的隐藏要素和路线有关系，所以建议玩家们多多存档，注意不要遗漏隐藏要素即可。

白金之路

奖杯总数	36	铜杯	20	银杯	10	金杯	5	白金	1

1. 完成一条路线的结局，并达成该路线的全部隐藏路线。
2. 完成另一条路线的结局，达成全部隐藏事件。并完成某些特殊要求，例如47话前总回合低于300个回合等。
3. 查缺补漏，白金达成。

白金难度	5/10
白金所需时间	100小时
在线奖杯	0
最少通关数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



COFFIN OF THE END（白金）

取得条件： 取得其余的全部奖杯

アカシックレコード・リーディング（金杯）

取得条件： 用语录・追想录・乐曲集・分支线全部完成。

奖杯说明： 游戏中最难的奖杯，除了基本的全路线达成之外，用语集其实是最难的。因为有部分隐藏要素会出现特殊的对话，所以建议玩家要达成全部的隐藏要素。所幸的是本作的隐藏要素并不难达成，因此建议玩家在排除掉自己完成的部分之后再逐一排查吧。

最强を求めて（金杯）

取得条件： 通过升级入手超过45种以上的武器

奖杯说明： 难度很低，通过升级武器以及达成隐藏要素可以轻易取得。如果还没办法达到必要数目，可以先存档，然后将全部武器升级取得另外的武器之后再读取存档。建议取得500万资金奖励之后，全部修改完跳出奖杯后，读取存档再继续游戏。

パ－ツコレクタ－（金杯）

取得条件： 取得“强化部件”35种以上

奖杯说明： 难度很低，多达成隐藏要素即可。

スキル道免许皆传（金杯）

取得条件： 取得“特殊技能”55种以上

奖杯说明： 同上，多达成隐藏要素即可。

フル・ギンギン・チュ－ン（金杯）

取得条件： 将5机以上的机体和武器都改满

奖杯说明： 难度不高，在后期很容易达成。

ラ・ギアス7大超兵器
银杯

取得条件：1个关卡内4台魔装机神与ゼルヴォイド进行精灵凭依、レイブレ－ドHB发动トランスドライブ、グランゾン发动マハ－カ－ラ。

奖杯说明：按照取得条件达成即可，可以选择在游戏后期达成。

风がそよぐその先に
银杯

取得条件：通关“明日の为に、未来の为に”。

奖杯说明：达成该结局即可。

それぞれの行方
银杯

取得条件：通关“明日を、その手で”。

奖杯说明：达成该结局即可。

苍き魔神
银杯

取得条件：1关卡内ネオ・グランゾンで击坠敌人10机以上。

奖杯说明：多使用地图炮，配合其强大能力不难达成。

ユ－フォリック・トランス
银杯

取得条件：1关卡内サキト使用レイブレ－ド武器“トランスドライブ”击坠敌人5机以上。

奖杯说明：知道条件的话不难达成。

クアドラプル・ポゼッション
银杯

取得条件：对1机的敌人使用ポゼッション状态下4台魔装机神的必杀技。

奖杯说明：由于必杀技攻击力高，建议挑选较为强大的敌人来达成该奖杯。

何も言わずに持って行け
银杯

取得条件：获得アハマド的追加报酬。

奖杯说明：这就是获得300万资金的奖杯了，要求在47话完成时总回合在300回合一下，48话开始时会有特殊对话入口。建议在第一周目取得，那么难度会低上不少。如果没拿到，那么在第二周目达成也是可以的。

一击入魂！
银杯

取得条件：在一次战斗中给与敌一机造成10万以上的伤害值。

奖杯说明：把握好方式的话还是不难的，尽量在敌人背后攻击，并且加上精神和地形补正，在后期达成的难度较低。

悪缘契り深し……？
银杯

取得条件：取得ロザリ－与ムデカ的合体攻击，并使用该合体攻击将敌人击坠。

奖杯说明：第30话用ムデカ说得ロザリ－。33话让ムデカ掩护ロザリ－将敌人击坠，完成33话时发生特殊对话后习得。

战いを乘り越えて
银杯

取得条件：在一个周目中，サキト击坠敌人100机以上。

おつかれさまでした。
铜杯

取得条件：查看终了信息。

テクニシャン
铜杯

取得条件：使用特殊效果攻击让敌人陷入异常状态。

剑と翼！
铜杯

取得条件：故事剧情“レイブレ－ド Light Flyer”发生。

奖杯说明：故事剧情，必定取得。

歼灭の光
铜杯

取得条件：故事剧情“レイブレ－ド Heavy Blaster”发生。

奖杯说明：故事剧情，必定取得。

外法の极み
铜杯

取得条件：1关卡内召唤全部的デモン

奖杯说明：必须要将他的武器升级到一定程度之后才能召唤全部的恶魔。

绝对服从的姊弟关系
铜杯

取得条件：レミア的战斗中ザッシュ对其进行援护攻击或者援护防御。

トランスドライブ、发动！
铜杯

取得条件：レイブレ－ドHB发动トランスドライブ

真传の域
铜杯

取得条件：エラン使用“梦想千鸟舞”击破任一邪神。

黑焰の狩人、袭来
铜杯

取得条件：ア－マラ在出击可能的关卡中（强制出击除外）5回以上出击。

恶运强き男
铜杯

取得条件：ライオネル在使用精神“幸运”的状态下将敌人击坠。

修理はおまかせ♪
铜杯

取得条件：1关卡内用フィリス的アルメラ系机体为レイブレ－ド、ヴァルシオ－ガ、リジェリオ－ルCL、リジェリオ－ルAR、ディ－グリッド全员进行修理。

奖杯说明：虽然看上去很简单，但是还是需要消耗不少回合数的。建议专门开一关来完成该奖杯之后读取存档继续游戏即可。

ダブルクロスマッシャ－！
铜杯

取得条件：ヴァルシオ－ネR与ヴァルシオ－ガ参与对方的援护攻击、两机均使用“クロスマッシャ－”。

蔷薇の调教师
铜杯

取得条件：サフィ－ネ使用特殊效果的攻击让敌人进入スタン状态。

姊侧の战い
铜杯

取得条件：1关卡内エリシア、セニア、レミア、ニコ、テュ－デイ全员出击

バニシング注意报！？
铜杯

取得条件：デュラクシ－ル与ガリルナガン参与对方的援护攻击或者援护防御。

行くぜ、财布イス！
铜杯

取得条件：1マサキ在使用精神“热血”与“幸运”的状态下使用必杀技“真传・乱舞の太刀”。

广域制压战术
铜杯

取得条件：1关卡内我方机使用地图兵器10种以上。

奖杯说明：正常来说一关可能很难使用10种以上的地图兵器，建议直接开一关来轰炸之后读取关卡记录继续即可。

大国を背负う者达
铜杯

取得条件：アクレイド、レッフェン、ロヨラ随意一机击坠敌人。

奖杯说明：由于这几个人只是临时加入而已，所以请记得不要遗漏即可。

嬉しいサプライズ
铜杯

取得条件：エリシア受到ティ－ル的补给。

マグゥ－キなんて怖くない！
铜杯

取得条件：1个周目我方全员击坠マグゥ－キ100机以上。

奖杯说明：难度不高，随便就能达成。



信长的野望 创造 with 威力加强版	Koei Tecmo Games	策略模拟
PS3	信长の野望・创造 with パワーアップキット	日版
	2014年12月11日 / 本地1人	对应玩家年龄：全年龄
	售价为9800日元	

作为系列 30 周年的纪念之作，《创造》的整体素质并不尽如人意，此番推出的《威力加强版》除了惯例的编辑功能外，还在原作的基础上大幅强化了会战和军团系统，并追加了连合、朝廷以及密谈等要素，一定程度上提升了游戏的可玩性。本作于 12 月 24 日放出更新补丁，对不少机能做了进一步的改善，并追加了新势力作成、历史事件鉴赏等功能。由于 KT 目前并没有宣布中文版的发售时间，因此本文也以日文版最新的 1.02 版本为基准。为了方便玩过原作的玩家，后文在《威力加强版》新增的要素或有较大改动的部分，都会追加“PK”图标予以注明。

文 苍穹 美编 NINA



基础篇

游戏目的



开始时玩家要依次选择剧本、使用的势力，并对难度和剧本进行一些设置后方能正式开始游戏。除了“系统教学（チュートリアル）”外，本作初期有“信长诞生”、“美浓の蝮”等 9 个剧本可供选择，以任意难度通关任意剧本，都能开启假想剧本“群雄集结”。在选择势力时，按 L3 进入大名一览，可以选择到只有支城、没有本城的弱小势力；按△键可以用已登录的武将作成新势力；按□键则能利用“配置编辑”功能更改各势力的初期位置，但城池数量不会变化。

游戏的玩法依旧是执行各种内政指令壮大自身实力，并通过外交和战争手段不断扩张版图，除了征服其他势力一统天下外，实施特殊的政策“惣无事令”也可以直接通关，因此本作的通关时间大幅缩短，具体条件如下。

· 通关条件：

①支配地图上的所有据点。

②实施政策“惣无事令”。

③从属的势力实施政策“惣无事令”。

· GAME OVER条件：

①支配的所有据点失守。

②没有本家（一门）武将的情况下大名死亡。

③时间到达 1700 年。

· “惣无事令”开放条件（需同时达成）：

①支配二条御所 / 伏见城；

②本城数量 30 座以上；

③己方是地图上最大的势力。

难度设定 PK

难度只能在确定所用势力后选择，一旦进入游戏就不能再调整。除了在系统默认的初级、中级、上级难度中进行选择外，《PK 版》也允许玩家自己编辑游戏难度，各项目分为对“自势力”和“他势力”的影响，由于非常直观就不逐一解说了。

项目	内容
金钱收入	少ない/标准/多い
兵粮收入	少ない/标准/多い
劳力量	少ない/标准/多い
兵士回复速度	迟い/标准/早い
受到伤害量（ダメ－ジ）	少ない/标准/多い
笼城时士气减少量	少ない/标准/多い
AI好战度	非好战的/标准/好战的
AI等级（レベル）	低い/标准/高い

剧本设定

剧本的细节设定同样只能在初期时选择，一旦进入游戏就不能再调整。除了在完成战国传的奖杯时要开启对应项目外，一般情况下建议把“寿命”和“战死”都设为“无（なし）”，便于尽可能多地登用武将以完成武将名鉴。不过部分需要特定角色死亡才能触发的战国传，最好把“寿命”设置开启。

项目	内容	解说
登录武将	登场する/登场しない	自创或奖励武将是否登场
战国传	发生する/发生しない	是否发生战国传
历史事件（イベント）	发生する/发生しない	是否发生历史事件（战国传设定为发生时，历史事件必然发生）
寿命	史实/长寿/なし	武将的寿命（长寿比史实寿命长10年左右）
战死	あり/なし	武将是否会在战斗中阵亡
架空姬出生	あり/なし	是否有非史实的公主出生
武将名	通称/本名	武将名的表现方式（比如真田幸村是通称，真田信繁是本名）
姬武将モ－ド	あり/なし	公主是否可以同时作为武将登场
ゲ－ム中编集	あり/なし	游戏中是否允许使用《PK版》特有的编辑功能

注：将“历史事件”设定为“发生しない”，在确认界面按□键能从我方势力的武将中重选一位担任大名。

姬武将 PK

原作中君主的女儿成年后，玩家可以选择她今后是作为公主还是武将，即只能保持一种身分。开启《PK版》新增的功能“姬武将模式（姬武将モ－ド）”后，君主的女儿成年后可以在保持公主身分的同时作为武将登场。也就是说，既可以作为武将参与到政略和战斗中，也可以用于缔结婚姻同盟或下嫁给家臣。当其他势力成为我方的从属势力时，如果该大名家有待嫁的公主，也会送给我方大名作为养女。需要注意的是，实施“缘组”指令下嫁给家臣后，公主依旧归属于我方势力控制；但通过“外交”→“婚姻”指令嫁出去后，公主就是其他势力的武将了。

编辑功能 PK



游戏的主界面中有“史实武将编辑”和“登录武将编辑”两项功能。史实武将可以变更的项目大幅增加，除了容貌外，主义、士道、必要忠诚、战法、能力、成长类型和特性都可以自行调整。部分角色还可以切换成《织田信喵的野望》、《令旗所向》这两部作品的联动头像。

登录武将编辑则可以自创新武将（最大300人），相比史实武将，可编辑的项目多了声线、生父、血缘、生殁年以及所在地和身分。在游戏中达成奖杯条件后，还可以解锁特典武将作为奖励，不过他们不允许编辑。通过“登场·待机切替”可以设定自创武将和已获得的特典武将是否在剧本中登场。

在游戏进行过程中的编辑功能（ゲ－ム中编集）分为势力编辑、据点编辑、街道编辑、武将编辑4大类。由于大部分都是数据，非常直观易懂，这里就不详细介绍了。注意本作一旦使用“游戏中编辑”功能后会导致游戏记录无法更新，奖杯也不能解锁。

政略篇



每个月都分为“评定阶段”和“进行阶段”两部分。在月初会自动召开评定，首先可以确认前一个月的战斗情况、收支报告、行动结果、武将成长等。报告过后就能选择“评定”里的各种指令展开内政、外交等，或是按→键切换到“军议”指令，派兵出阵或调遣援军等。选择“评定终了”即可结束本月的评定，进入到“进行阶段”，令武将们和各部队展开行动。“评定”→“进行”→“评定”就是游戏推进的基本流程。

操作一览

按键	功能
左摇杆	光标移动
右摇杆	视角旋转/角度变更
方向键	选择指令、项目
△	快速移至“评定终了/军议终了”指令
○	决定/选择据点、部队
×	取消/关闭
□	调出辅助菜单
R1	视角拉远（共5阶段）
R2	视角拉近（共5阶段）
R3	视角复位（朝北）
L1+右摇杆	画面滚动
L1+方向键←/→	改变进行速度（共3阶段）
L1+○	设置行军中继点
L1+×	光标移至部队列表
L1+R3	截图投稿到Facebook
L2	情报一览菜单
L3	光标移至缩略地图
Select	显示履历
Start	调出机能菜单/快速移至“决定”指令

注：以上为地图界面的基本操作。在列表界面可通过右摇杆快速翻页，L2/R2切换项目，△键改变排列顺序，R3键进行全选/反选操作。

界面解说

①我方势力的各项情报，图标的含义为：创造性、势力、金钱、兵粮、军马、铁炮。

②评定阶段可选择的各项指令，具体功能后文详述，边上有对话框图标的是AI参谋推荐执行的指令。

③部队、据点的快速切换列表，后者通过选择据点后的“据点リスト追加/消除”指令添加/删除。

④缩略地图，按L3选择后可通过左摇杆和○键快速切换区域。

⑤其他势力对我方的外交姿态以及信用（大名居城方可显示）。

⑥城池名以及兵士数，其他势力的据点需先“侦查”才能看到兵士数。

⑦国人众所在地，以及特能种类。

⑧部队兵士数，以及领兵的大将头像。



创造性&主义

创造性是本作的一个核心设定，主要由大名和所有家臣的“主义”决定。此外，登用家臣，在领地内建设寺院、教会等文化设施，以及所持的家宝等也会对创造性产生一定的影响。创造性决定所能实施的“政策”种类，最后一统天下时的结局也会根据势力的“主义”而有所差异。

主义分为保守、中道、创造3种类型，势力的主义则与创造性关联，具体为：0～299“保守”，300～699“中道”，700～1000“创造”。当武将的主义与君主的主义一致时，忠诚度会有正面补正；反之，当君主的主义为“创造”时，“保守”主义的武将忠诚度则有负面补正，当君主的主义为“保守”时，“创造”主义的武将忠诚度同样有负面补正。

劳力&物资

即劳动力，进行“内政”的“开发”指令，以及“普请”的所有指令都需要消耗。根据指令的不同，所需的劳力点数各有差异。当指令完成后的下月初，劳力会自动回复，但如果是需要持续数月的指令，劳力也会持续消耗。故选择政治值较高的武将缩短指令的执行时间，也是节约劳力的重要保障。劳力与势力的总人口成正比，因此想要提升劳力以执行更多的指令，首要目标是增加领地的总人口。

势力的物资包括金钱、兵粮、军马和铁炮 4 大类。金钱收入在每月月初时获得，兵粮收获则在每年 9 月月初时获得，军马与铁炮则主要通过商人处购买的方式得到。此外，如果领地内有矿山或商业港口，能得到额外的金钱收入；势力范围内如有 100% 支持率的国人众，据点有改修特定的设备，也有机会得到不同的资源进献。值得一提的是，直到 1543 年 8 月和 1549 年 8 月，铁炮和基督教才会先后传入日本，故在此之前无法使用相关的指令或设施，必须等铁炮和基督教传播到己方势力范围内才能开启对应的要素。在“势力情报”→“军备”项目中可以查看传播的情况。

人口&民忠

人口表示居住在我方据点的城下町以及附近的百姓数量，主要影响以下项目：①劳力；②据点领民兵的最大数；③本城的人口每增加 5000，都能对区画进行扩张。

人口每个月都会自动增加少许，想要加快人口的增加速度则主要有以下方法：①进行石高、商业开发；②将与据点相连的街道整备至 3 级以上；③实施增加人口的相关政策；④建设特定的设施；⑤改修特定的设备；⑥拉拢支配下的国人众，令其移居到本城；⑦得到特能为“寺社”的国人众支持。

民忠即百姓的忠诚度，会随着时间的经过自动回复，不同据点的民忠最大值各有差异。民忠主要影响以下项目：①兵士的回复速度；②领民兵的最大数；③人口的增加速度。当我方出击的部队溃败时，民忠会根据部队的规模有相应的降低。当敌方部队对城下町进行“烧讨”，民忠则会大幅下降。一旦民忠低于 40，据点的百姓就有可能发生暴动（一揆），当地就无法获得金钱、兵粮收入，甚至还会降低据点的耐久值。

内政

开发：必要劳力 2、费用 100。选择一名武将担任奉行，对领地的石高、商业或兵舍进行开发，以提升兵粮收获、金钱收入或最大兵数。奉行武将的政治值越高，开发效果越好。注意，兵舍的开发上限还受到石高的影响，即兵士的数量不能超过兵粮收入的承受范围（红色槽表示）。

政策：势力的总人口超过 1 万人就能执行政策（不再强制需要 2 座本城），对我方的所有据点都会产生影响，可以看作是大名的制度。只要金钱足够，实施的政策每个月都会持续，费用也会自动扣除。一旦金钱不足以维持政策，或是玩家重新选择政策，都可以撤销或变更。《PK 版》新增了一些政策，具体效果都请参考后面的列表。

取引：与商人进行交易，可购入兵粮、军马、铁炮、家宝，或卖出兵粮换钱。家宝以外的商品价格会根据季节以及丰作、歉收（凶作）等情况发生变动，且受到设施和政策的影响。本作中商人是常驻的，即每月都可以展开交易，有时还会发生堺商人或南蛮商人来访，他们的商品贩卖量比通常商人更大，且往往会出售稀有家宝。



政策一览

势力所能实施的政策种类受到创造性的限制，此外还有部分政策是限定某势力特有的，如“大名专政”、“佐竹流炮术”等。每种政策都有利、弊两方面的效果，不少还对最大民忠有影响，并不是一劳永逸的，玩家应根据当前发展的需要酌情实施。注意《PK 版》中政策所需的费用不再是固定的，当势力的人口规模扩大后，政策的费用也会有所上涨。

政策	主义/大名	创造性	最大民忠	利	弊
寄亲・寄子制	保守	0～150	—	支城的常备兵增加	本城的常备兵减少
兵役强化	保守	0～100	-10	领民兵大幅增加	能动员的劳力大幅减少
所领安堵	保守	0～200	+10	所有的武将忠诚度上升；人口更容易增加	支配的据点减少时，所有的武将忠诚度下降
御用商人	保守	0～250	—	堺商人来访更为频繁；外交和港口的收入增加	交易时商品的价格上升
寺社保护	保守	0～250	+10	民忠回复量增加；能动员的劳力增加	南蛮商人不容易来访；主义为“创造”的武将忠诚度下降
合议制	保守	0～299	+5	支配的国人众的最大兵数增加；怀柔的效果上升	主义为“创造”或“中道”的武将忠诚度下降
灌溉整备	保守	0～299	+5	根据实施政策的月数，兵粮收获增加；开发时石高更容易提升	金钱收入减少
骑马队强化	保守	0～299	—	配备军马时攻击力上升	没有配备军马时攻击力下降
合从策【PK】	中道	0～699	—	参加连合时，与其他参加连合的势力的信用自动增加	与没有参加连合的势力的信用自动减少
旧领安堵【PK】	中道	200～699	—	更容易登用捕缚的敌将；密谈的效果上升	主义为“创造”的武将忠诚度下降
撰钱令	中道	300～699	+5	交易时商品的价格下降；怀柔的效果上升	外交收入减少
目安箱	中道	300～699	+10	人口更容易增加；民忠回复量增加	民忠下降时容易发生暴动
指出检地	中道	350～650	-5	根据实施政策的月数，兵粮收获增加；领民兵增加	所有的武将忠诚度稍微下降
家臣集住	中道	450～550	—	本城的常备兵大幅增加；开发时兵舍更容易提升	支城的常备兵减少
四公六民	中道	450～550	+10	开发时石高、商业更容易提升	金钱收入减少；根据实施政策的月数，兵粮收获减少
小荷驮队配备	创造	700～1000	—	补给时消费的兵粮减少；在设营的要所战斗时效果上升	能动员的劳力减少
能力主义	创造	700～1000	—	能力高的武将忠诚度上升；实施命令时获得的经验值增加	能力低的武将忠诚度下降
南蛮保护	创造	700～1000	+10	支配的港口的收入增加；南蛮商人来访更为频繁	主义为“保守”的武将忠诚度下降
关所撤废	创造	750～1000	+5	人口更容易增加；交易时商品的价格下降	金钱收入减少

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

政策	主义/大名	创造性	最大民忠	利	弊
铁炮队强化	创造	750～1000	—	配备铁炮时攻击力上升	没有配备铁炮时攻击力下降
检地・刀狩令	创造	800～1000	-5	根据实施政策的月数，兵粮收获增加；民忠下降时不容易发生暴动	支配的国人众的最大兵数大幅减少
乐市乐座	创造	850～1000	+10	金钱收入大幅增加；南蛮商人来访更为频繁	堺商人不容易来访
兵农分离	创造	900～1000	+20	常备兵大幅增加；能超越石高限制开发兵舍	领民兵大幅减少；必须实施“检地・刀狩令”
军役众配备【PK】	—	0～899	—	常备兵增加	金钱收入大幅减少
大名亲政【PK】	—	0～1000	—	直辖军团的统治范围扩大	军团长的军略大幅削弱
武家直奏【PK】	—	0～1000	—	对朝廷的工作效果上升	对大名的工作效果下降少许
夫役强化	—	0～1000	—	能动员的劳力增加；补给时消费的兵粮减少	常备兵减少
传马制	—	0～1000	+5	外交收入增加，工作效果上升；开发时商业更容易提升	开发时石高不容易提升
远交近攻策	—	0～1000	—	能对全国的大名展开外交；对远方大名的工作效果上升	对近邻大名的工作效果下降
方面军组织【PK】	—	450～1000	—	军团长的军略强化	直辖军团的统治范围缩小少许
一领具足	长宗我部	0～1000	—	领民兵大幅增加	常备兵大幅减少；开发时石高、商业不容易提升
今川假名目录	今川	0～1000	+10	支城的常备兵增加；主义为“中道”或“保守”的武将忠诚度上升	主义为“创造”的武将忠诚度下降
远征军支援	长尾/上杉	0～1000	—	部队的行军速度不会下降；补给和烧讨时的腰兵粮获得率上升	能动员的劳力减少
王法为本	本愿寺	0～1000	+5	领民兵增加；配备铁炮时攻击力上升	主义为“创造”的武将忠诚度下降；必须实施“寺社保护”
火器集中运用	织田	0～1000	—	在设营的要所战斗时效果上升；配备铁炮时攻击力上升	交易时商品的价格上升；必须实施“铁炮队强化”
伞连判状	毛利	0～1000	+5	领民兵增加；支配的国人众的最大兵数增加	能动员的劳力减少2成
切支丹保护	大友	0～1000	+5	人口更容易增加；主义为“创造”的武将忠诚度上升	主义为“保守”的武将忠诚度下降；必须实施“南蛮保护”
甲州法度次第	武田	0～1000	+10	随着武将忠诚度的上升，领民兵增加；配备军马时攻击力上升	开发时商业不容易提升
乡中教育	岛津	0～1000	—	配备军马、铁炮时攻击力上升；实施命令时获得的经验值增加	开发时石高、商业不容易提升
五箇条の训诫	北条	0～1000	+5	领民兵增加；人口更容易增加	开发时兵舍不容易提升；必须实施“四公六民”
旗本先手役	松平/德川	0～1000	—	本城的常备兵增加；主义为“中道”的武将忠诚度上升	领民兵减少；必须实施“家臣集住”
人扫令	羽柴/丰臣	0～1000	+5	常备兵增加；工作效果上升	支配的国人众的最大兵数减少；必须实施“检地・刀狩令”
表里军略	真田	0～1000	—	工作效果上升；在设营的要所战斗时效果上升	外交收入减少
游击兵配备	铃木	0～1000	—	领民兵增加；配备铁炮时攻击力上升	没有配备铁炮时攻击力下降
龙骑兵配备	伊达	0～1000	—	同时配备军马、铁炮时攻击力大幅上升	没有同时配备军马、铁炮时攻击力下降少许
九箇条掟书【PK】	石田	0～1000	—	根据实施政策的月数，兵粮收获增加；领民兵增加	实施命令时获得的经验值减少
佐竹流炮术【PK】	佐竹	0～1000	—	配备铁炮时攻击力上升；常备兵增加	能动员的劳力减少
大名专政【PK】	龙造寺	0～1000	-10	常备兵增加；直辖军团的统治范围扩大	支配的据点减少时，所有的武将忠诚度下降；民忠下降时容易发生暴动
内治外谋【PK】	最上	0～1000	+5	开发速度上升，港口收入增加；密谈的效果上升	补给时消费的兵粮增加少许
理世安民【PK】	三好	0～1000	+5	民忠回复量增加；怀柔和对朝廷的工作效果上升	民忠下降时容易发生暴动
惣无事令	—	0～1000	—	诏告全国的大名，为了天下太平禁止一切私斗（即通关）	—

注："惣无事令"需同时满足3个条件——①支配二条御所/伏见城；②本城数量30座以上；③己方是地图上最大的势力。

普请

建设：必要劳力4。通过“内政”→“开发”令据点不断发展后，就能在城下町的区画建设各种设施，以提升石高、商业、兵舍的开发上限（适性）。武将的政治值越高，建设所需的时间越短。区画分为农业、商业、兵舍三种类型，所能建设的设施各异，部分特殊设施还受到水源、马匹等特定资源的限制。每个区画只能建设1种设施，且需要先建好下位设施才会开放对应的上位设施，具体请参考后面的列表。

改修：必要劳力5，《PK版》的新增要素。给城池修缮各种设备，从而强化防御力、所属部队的作战能力，或是提高内政的效果等。武将的政治值越高，改修所需的时间越短。不同设备都有一定的占地面积，设备的总用地不能超过城池上限，因此应根据需要合理取舍。另外“城郭施设”类设备对资源以及城池的石高、商业、兵舍开发情况有一定要求，效果还与城下町建设的区画设施有关。具体请参考后面的列表。

修复：必要劳力2，费用500/月。修复城池因受到强攻而下降的耐久值，武将的政治值越高，回复量越多。

设营：必要劳力4，费用500/级。在城池周边的冲要（要所）建设阵营，武将的政治值越高，设营所需的时间越短。每名武将每次最多可连续对4个要所进行设营，每个冲要的设营最高为3级。当我方部队在所属的要所阵营上战斗时，就能够获得强化效果。

整备：必要劳力3，费用400/级。对连接城池或冲要的街道进行拓宽，武将的政治值越高，整备所需的时间越短。每名武将每次最多可连续对4条街道进行整备，平地的街道最多可提升至5级，山地的街道则只能提升至3级。将连接城池的街道整备至3级以上，能令据点的人口大幅增加。此外，部队在整备过的街道上行动速度也会上升，反之，大部队在没有整备过的街道上行动速度则会变得迟缓。



扩张：必要劳力8，费用3000。对城下町追加开放1个可供建设的区画，可从农业、商业、兵舍三类中自由选择。武将的政治值越高，扩张所需的时间越短。《PK版》中支城也能进行扩张了，城池的人口每增加5000可以扩张1次，最

多开放 10 个区画。

变更： 必要劳力 8，费用 3000。改变 1 个已开放的区画的类型，武将的政治值越高，变更所需的时间越短。注意，每个城下町中农业、商业、兵舍区画至少都要各有 1 个。

筑城： 必要劳力 12，费用 8000。在领地内的要所上建设新的支城，武将的政治值越高，筑城所需的时间越短。支城可以增加我方的收入，提升周边国人众的支持率，亦能作为防线的冲要或是进攻的桥头堡。但需注意，如果是建在山地等险恶地形上的支城，不利于城下町的发展扩张。

撤去： 必要劳力 12，费用 5000。拆除一座支城，无需指派武将。全国的支城有数量上限，不再需要或是没有发展空间的支城就果断拆除吧。

设施一览

以下是所有设施的说明，《PK 版》除了追加少量设施并增设了所需资源外，原有设施的费用也全面下调，部分设施还对特定的设备有强化效果。

设施	区画	费用	必要资源	效果说明	强化设备
入会地	农业	500	—	开发时石高更容易提升（改建后效果也能持续）	—
灌溉水路	农业	1000	—	本区画的农业适性上升	—
庄屋	农业	1000	—	本区画和邻接区画的农业适性上升	—
农产市	农业	1000	—	能从区画获得金钱收入	—
寺	农业	1000	—	本区画的农业适性上升少许，创造性下降	—
狩场	农业	1000	—	所属部队的攻击力上升	—
果树园	农业	1500	—	本区画和邻接区画的农业、商业适性上升	—
马借	农业	1500	—	本区画和邻接区画的农业、兵舍适性上升	—
本山	农业	1500	—	本区画的农业适性上升，创造性大幅下降	佛堂
制材所【PK】	农业	1000	木材	本区画的农业适性大幅上升，建设、改修、扩张、变更所需的时间缩短	—
渔村【PK】	农业	1000	海产	本区画和邻接区画的农业、商业、兵舍适性上升	—
贮水池	农业	1500	水源	本区画的农业适性大幅上升，发生凶作时的危害减轻	兵粮库
特产市	农业	1500	特产	能从区画获得金钱收入，人口更容易增加	—
机织所	农业	1500	特产	能从区画获得金钱收入，邻接区画的商业适性上升	—
市	商业	500	—	开发时商业更容易提升（改建后效果也能持续）	—
三斋市	商业	1000	—	本区画的商业适性上升	—
锻冶场	商业	1000	—	本区画的商业适性上升少许，所属部队的强攻威力上升	—
米问屋	商业	1000	—	人口更容易增加，购入兵粮的价格下降	—
茶室	商业	1000	—	本区画的商业适性上升少许，创造性上升	—
替钱屋	商业	1500	—	本区画和邻接区画的商业、农业适性上升	铸造所
工房	商业	1500	—	本区画的商业适性上升，所属部队的强攻威力大幅上升	—
黄金茶室	商业	1500	—	本区画的商业适性上升，创造性大幅上升	茶庵
宿场【PK】	商业	1000	名所	本区画的商业适性大幅上升，人口非常容易增加	—
采掘场【PK】	商业	1000	矿脉	邻接区画的兵舍适性上升，矿山的收入增加	铸造所
交易所	商业	1500	特产	本区画和邻接区画的商业、兵舍适性上升	—
六斋市	商业	1500	特产	本区画的商业适性大幅上升	—
铁炮锻冶	商业	1500	铁	本区画的商业适性上升，购入铁炮的价格下降	铁炮藏
米会所	商业	1500	水源	人口非常容易增加，购入兵粮的价格大幅下降	兵粮库
工匠馆	兵舍	500	—	开发时兵舍更容易提升（改建后效果也能持续）	—
练兵场	兵舍	1000	—	本区画的兵舍适性上升少许	—
演舞场	兵舍	1000	—	能从区画获得金钱收入，人口更容易增加	—
庭园	兵舍	1000	—	邻接区画的兵舍适性上升，民忠的回复量增加	—
神社	兵舍	1000	—	最大民忠增加，所属部队的包围效果上升	—
教会	兵舍	1000	—	本区画的兵舍适性上升少许，创造性上升	—
能乐堂	兵舍	1500	—	能从区画获得金钱收入，人口非常容易增加	—
八幡宫	兵舍	1500	—	最大民忠大幅增加，所属部队的包围效果大幅上升	—
大圣堂	兵舍	1500	—	本区画的兵舍适性上升，创造性大幅上升	礼拜堂
汤治场	兵舍	1000	温泉	本区画的兵舍适性大幅上升，兵士数的回复速度上升	汤殿
厩舍	兵舍	1000	马	购入军马的价格下降	—
牧场	兵舍	1500	马	本区画的兵舍适性上升，购入军马的价格大幅下降	马场
刀藏	兵舍	1500	铁	本区画的兵舍适性大幅上升	—
大庭园【PK】	兵舍	1500	名所	邻接区画的兵舍适性上升，民忠的回复量大幅增加	茶庵

设备一览 PK

以下是所有设备的说明，作为《PK 版》的新增元素，设备分为 7 个不同的系统，天守、城门、出丸等都存在不同的分支，具体可在改修时查看。

设备	系统	费用	用地	必要条件	效果说明
板塀	塀	1000	1	—	最基本的城墙
土塀	塀	1500	2	—	耐久增加1000，可以设置天守等设备
石垣	塀	2500	3	—	耐久增加2000，可以设置天守等设备
巨城石垣	塀	2500	4	—	耐久增加3000，可以设置天守等设备（无法改修成其他设备）
冠木门	城门	1000	1	—	最基本的城门
栋门	城门	1500	2	—	受到强攻时的反击伤害增加少许，所属部队的攻击力上升少许
唐门	城门	2000	3	—	受到强攻时的反击伤害增加少许，所属部队的攻击力上升少许，人口稍微容易增加
铁城门	城门	2000	3	—	耐久增加3000，受到强攻时的反击伤害增加，所属部队的攻击力上升
枡形门	城门	2500	3	—	受到强攻时的反击伤害大幅增加，所属部队的攻击力大幅上升，领民兵增加少许
馆	天守	1000	1	—	最基本的天守
二层天守	天守	1500	2	—	对包围的耐性上升，补给兵的强度上升少许
御殿	天守	2500	3	已设置“土塀”或“石垣”	对包围的耐性上升，补给兵的强度上升少许，人口稍微容易增加

设备	系统	费用	用地	必要条件	效果说明
三层天守	天守	2500	3	已设置“土塀”或“石垣”	对包围的耐性上升，补给兵的强度上升少许，常备兵增加少许
连立天守	天守	4000	5	已设置“石垣”	对包围的耐性上升，补给兵的强度上升，常备兵增加
四层天守	天守	3500	4	已设置“石垣”	对包围的耐性大幅上升，补给兵的强度大幅上升，最大民忠上升，常备兵增加
巨城天守	天守	4000	5	—	对包围的耐性大幅上升，补给兵的强度大幅上升，最大民忠上升，常备兵大幅增加（无法改修成其他设备）
马出	出丸	1000	1	—	被包围时可以从城内出击，所属部队配备军马时攻击力上升少许
搦手马出	出丸	1500	2	—	被包围时可以从城内出击，所属部队配备军马时攻击力上升少许、不容易被捕缚
出城	出丸	2000	2	—	被包围时可以从城内出击，所属部队配备军马时攻击力上升
真田丸	出丸	2500	3	只有真田家血缘武将所属的本城可以设置	被包围时可以从城内出击，所属部队配备军马时攻击力大幅上升
二の丸	曲轮	2500	2	已设置“土塀”或“石垣”	耐久增加1500，人口稍微容易增加
三の丸	曲轮	4000	4	已设置“石垣”	耐久增加3000，人口更容易增加
总构え	曲轮	4000	5	—	耐久增加4000，人口非常容易增加，对烧讨的耐性上升（无法改修成其他设备）
橹台	矢仓	1000	1	—	对包围据点的部队展开攻击，所属部队配备铁炮时攻击力上升少许
铁炮铳眼	矢仓	1500	2	已设置“土塀”或“石垣”	对包围据点的部队展开攻击，所属部队配备铁炮时攻击力上升
隅橹	矢仓	2000	3	已设置“石垣”	对包围据点的部队展开攻击，所属部队配备铁炮时攻击力大幅上升
炮台	矢仓	3000	3	已设置“石垣”，资源“铁”	对包围据点的部队展开攻击，所属部队配备铁炮时攻击力上升，对包围、强攻的耐性上升
兵粮库	城郭施设	2000	1	资源“水源”，石高2000、商业500、兵舍750	对包围的耐性上升，兵粮收获增加，所属部队的腰兵粮消耗量减少（效果跟“米会所”、“贮水池”的数量成正比）
马场	城郭施设	2000	1	资源“马”，石高1750、商业1000、兵舍1000	每年缴纳1次军马，所属部队配备军马时攻击力上升（效果跟“牧场”的数量成正比）
铁炮藏	城郭施设	2000	1	资源“铁”，石高1000、商业1500、兵舍1000	对强攻的耐性上升，每年缴纳1次铁炮，所属部队配备铁炮时攻击力上升（效果跟“铁炮锻冶”的数量成正比）
佛堂	城郭施设	2000	1	石高1750、商业1000、兵舍1000	主义为“保守”的武将所属的部队强化，最大民忠上升（效果跟“本山”的数量成正比）
茶庵	城郭施设	2000	1	石高1750、兵舍1500	主义为“中道”的武将所属的部队强化，最大民忠上升（效果跟“黄金茶室”、“大庭园”的数量成正比）
礼拜堂	城郭施设	2000	1	石高1000、商业1750、兵舍1000	主义为“创造”的武将所属的部队强化，最大民忠上升（效果跟“大圣堂”的数量成正比）
铸造所	城郭施设	2000	1	资源“矿脉”，石高750、商业2000、兵舍500	对包围、烧讨的耐性上升，最大民忠上升（效果跟“替钱屋”、“采掘场”的数量成正比）
汤殿	城郭施设	2000	1	资源“温泉”，石高1500、商业1000、兵舍1000	所属武将的疾病容易治愈，所属部队的攻击力上升（效果跟“汤治场”的数量成正比）
造船所	城郭施设	2000	1	军港，石高1000、商业1500、兵舍1000	所属部队在远海的移动速度上升、海战能力上升，常备兵增加
御用商馆	城郭施设	2000	1	商业港，石高750、商业2000、兵舍500	金钱收入大幅增加，人口非常容易增加，堺商人来访更为频繁

配属

移动：选择一座城池中的武将（移动元），移动到指定城池（移动先），所需时间与城池间的距离成正比。

呼寄：在领地范围内召集武将移动到指定城池，所需时间与城池间的距离成正比。

外交

工作：费用600/月，对其他势力展开外交工作、获得信用，是进一步交涉的前提条件。对方势力对我方势力的外交姿态越好，武将的知略值越高，信用提升越多。当信用高于20时，还会自动获得一定金额的外交收入，信用值越高、收入越多。

交涉：向其他势力派遣使者展开交涉，所能选择的交涉项目与信用有关，具体请参看后面的列表。

赠物：向其他势力赠送家宝，令其对我方势力的外交姿态直接变为“信赖”。家宝的价值越高，信赖维持的时间越长。

连合：《PK版》新增要素，当地图上出现一个较为强大的势力时，可以通过几个势力结成联盟的形式与之抗衡。加盟的势力相互间外交姿态直接变为“信赖”，且每月信用自动提高10。连合期限为3年，击溃目标势力或连合到期后都会自动解散。当玩家的实力较为强大时，周边的敌人也可能针对我方组成连合。具体步骤请参看“连合指令”部分。

朝廷：《PK版》新增要素，费用600/月，对朝廷展开工作、获得信用。当朝廷信用累积到100后，方可执行后面两项指令，同时信用清零——“官位”，花费一定金钱、为己方势力大名奏请更高的官位(占领二条御所后，也可以奏请比现在更低的官位)；“推举”，花费一定金钱、推举其他势力的大名就任官位，获得官位的大名对我方势力的外交姿态直接变成“信赖”。(外交姿态已经是“信赖”的大名、从属于其他势力的大名无法推举。)此外，军议部分的“和解”指令也需要与朝廷的信用达到100才能选择。

役职：《PK版》新增要素，当我方大名就任征夷大将军后方能使用，任命其他势力的大名担任某种役职，令其对我方势力的外交姿态直接变为“信赖”。役职等级越高，信赖维持的时间越长。



外交姿态

外交姿态表示其他势力对我方势力的外交方针，会随着双方的实力、交战等情况随时变化，也会影响我方展开外交工作时所能获得的信用，具体如下：信赖＞畏怖＞关心＞普通＞轻侮＞困惑＞敌视＞断绝。越往后外交工作所能获得的信用越少，“断绝”姿态时我方无法对该势力展开工作或交涉；当外交姿态为“信赖”时，该势力基本不会对我方发起主动进攻。因此，先利用“赠物”指令改善外交姿态，再采取后续的外交工作才能事半功倍。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

交涉项目

以下是攻略阶段可以开展的外交交涉项目，军议部分的“援军”、“停战”等战斗相关交涉在“军事篇”再做介绍。

项目	必要信用	外交效果
从属	0	令弱小势力成为我方的从属国，从属中信用不会低于40
臣从	0	本城数少于2座时可选，依附于强大势力，成为其从属国，臣从中信用不会低于40，但与其他势力所能进行的外交工作会受到极大限制
破弃	0	放弃同盟、婚姻或从属状态，周围势力的外交姿态会发生恶化
同盟6个月	60	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
同盟12个月	70	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
同盟24个月	80	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
婚姻	100	双方势力结成联姻关系，即无限期的同盟状态，婚姻中信用不会低于30

注：同盟势力除了可以邀请援军外，在我方出兵时还有一定几率会赠送少量的兵粮、军马或铁炮。

连合指令 PK

结成：需要依次选择对抗目标、连合盟主以及2个以上的劝诱势力。担任盟主的势力必须是拥有2国以上的有实力大名，或在朝廷拥有较高的官位。劝诱的势力需要满足一定的信用条件。

劝诱：说服其他势力加入联盟，所需信用与目标势力的外交姿态有关，具体为——同盟、从属关系＞40；信赖、畏怖、关心、普通＞60；轻侮、困惑、敌视＞80；信用达到100时，甚至可以劝诱已加入敌方联盟的势力（非盟主或从属势力），但断绝关系的势力无法劝诱。

加盟：加盟其他势力已经结成的联盟，自己不属于任何联盟或不是联盟的对抗目标时才能选择，与盟主势力间同样需满足一定的信用条件。

脱退：从当前加盟的连合中脱离，自己不是盟主时才可以执行。





其他势力的武将派遣密使，所能选择的内通项目与叛心有关，具体请参看后面的列表。己方势力的武将无法查看叛心，他们同样有可能成为其他势力的内应。当有人与我方家臣展开密谈时参谋会予以提醒，如果是刚刚降服的强力武将，务必用授予家宝、官位等方法尽快提升忠诚度。

内通项目 PK

项目	必要叛心	武将忠诚度	内通效果
不战	40	黄色状态	3个月内，即使出阵也不会与我方部队交战
寝返	80	红色状态	3个月内，出阵并与我方部队交战时会率军反叛，我方包围其所处据点时也会反叛并降低城池的士气
引拔	100	红色状态	拉拢其直接加入我方阵营（出阵中的敌将无法拉拢）

国人众

分散在全国各地的独立势力，无法用武力对其进行支配。国人众对周围的大名有一定的支持率，该数值受到势力规模、以及怀柔、筑城指令的影响。当支持率超过70%以上，该势力在战斗时国人众就会派出援军；支持率达到100%时，国人众能够发挥自己的“特能”（具体效果请参看下表），对该势力起到不同的帮助作用。此外还可以通过“取込”指令，让支持率100%的国人众移居到附近的本城，以快速提升人口和兵士数。是把国人众保留在地图上发挥特能，还是拉拢用于壮大自己的据点，就由玩家自行判断了。

特能	效果
军马	每年3月向支持势力献上军马
米纳	每年6月向支持势力献上兵粮
钱纳	每年9月向支持势力献上金钱
铁炮	每年12月向支持势力献上铁炮
义勇	支持势力的所有据点的兵数回复量上升
番匠	“普请”指令所需的时间缩短
剑豪	武将获得的武勇经验值增加
佣兵	能对陆地的任意地点派出擅长战斗的援军
水军	能对海上的任意地点派出擅长海战的援军
土龙	能对包围的任意据点派出擅长攻城的援军
寺社【PK】	人口更容易增加；大名为本愿寺家时据点的最大民忠上升
隐密【PK】	“怀柔”、“密谈”的效果上升

调略

怀柔：费用300，对领地周边的国人众进行怀柔，提升其对我方势力的支持率。武将的知略值越高，支持率提升越多。当国人众周围有多个势力时，仅仅靠“怀柔”指令无法将支持率提高到100%，必须压制其他的据点。怀柔有一定几率失败，执行武将会提议支付更多金钱、展开追加怀柔的提案。国人众的作用后文详述。

取込：费用1000，对支持率100%的国人众进行拉拢，令其移居到我方本城，提升人口和最大兵数，还有机会令首领作为武将加入。但执行该命令后国人众就会从地图上消失。

密谈：《PK版》新增要素，费用300/月，与其他势力忠诚度不高的武将展开密会，提升其叛心（忠诚度为蓝色状态的武将无法密谈）。执行武将的知略越高，士道与目标武将一致时效果更好，叛心的提升还与据点之间的距离有关。

内通：《PK版》新增要素，向

家臣

登用：登用势力范围内的浪人，使其成为家臣。登用浪人必定成功，所需的金额因人而异。而战斗中捕缚的敌将在我方部队返回据点时可以选择登用或处斩，不少武将在其所属势力灭亡前，是不会轻易降服的。

任命：改变我方据点的城主（大名所在的居城无法变更），被任命为城主的武将忠诚度会有所上升。城主的统率值越高，城池被包围时的士气量越多，受到强攻时的反击伤害越大。

家宝：将大名持有的家宝授予家臣，快速提升忠诚度，具体的提升效果与武将的士道和家宝的种类、等级有关。每名家臣只能持有1个家宝，如果授予对象已有家宝，只能给他更好的家宝，原先持有的家

宝则会返还给大名。

传授：将本势力保有的特性传授给家臣，每名家臣最多能修得20种特性，超过上限时需选择一种覆盖。势力获得特性的方式有2种——①发生历史事件、达成战国传；②处死俘虏的敌将。

缘组：将我方势力的公主（包括养女）许配给家臣，令其成为本家（一门）武将，大幅提升忠诚度，该武将也会拥有继承家督的资格。

隐居：当前大名隐居、让出家督之位，需有其他一门武将时才可以选择，引退的大名能继续作为家臣活跃。

追放：放逐家臣使其成为浪人，如果放逐的对象持有家宝，家宝会上缴给大名。

官位：《PK版》新增要素，大名在奏请到更高的官位后，可以把低级别的官位授予家臣，大幅提高忠诚度。



忠诚度&士道

本作中武将对大名的忠义程度以20为表示上限，括号内的则是补正值。每名武将都有一项“必要忠诚度”，表示武将反叛的难易程度。当前忠诚度远高于必要忠诚，武将就不容易出奔（忠诚图标为蓝色状态）；反之当武将的忠诚度低于必要忠诚，就会涌现不满的情绪（忠诚图标为红色状态），继续放任下去他很可能会不辞而别或转投其他势力；忠诚图标为黄色状态时，表明忠诚度仅高出必要忠诚少许，仍有内通其他势力的可能，还是需要多加注意。玩家可以在“武将情报”的“忠诚”页面查看具体的补正项目。

“士道”则表明武将的个人追求，包括：创造、道、志、名、才、家、义、利，对不同类型家宝的喜好也有所差异。士道相同的武将间相性较高，除了对忠诚度有影响外，进行密谈的效果也更好。

提升忠诚度的方法主要有：①“主义”与大名相同；②“士道”与大名契合；③长期出仕同一个势力；④所属势力变得更强大；⑤任命为城主；⑥授予家宝；⑦通过“缘组”指令成为一门武将；⑧授予官位。

以下情况会导致忠诚降低：①“主义”与大名相悖；②“士道”与大名不合；③所处的据点被敌方包围；④战败成为俘虏。

能力&成长

武将的四围能力具体影响如下。随着武将执行各种命令，会获得不同能力的经验值，每攒满100点经验便能提升相应的能力1点。能力的成长上限为初始值+20，当能力成长到一定阶段，根据不同的成长类型还有机会自动修得种类繁多的特性。



统率：影响会战中部队所受到的伤害，担任城主、据点被包围时士气、耐久的减少速度，以及受到“强攻”时的反击威力。

武勇：影响会战中对敌方造成的伤害，以及攻城时“强攻”的威力。

知略：影响“外交”的“工作”、“调略”的“怀柔”、“密谈”、“调查”的“巡查”、“侦查”指令效果，以及包围敌方城池时据点士气的减少速度。

政治：影响“内政”的“开发”、以及“普请”的各项指令的效果。数值越高效果越好，执行指令所需时间也越短。

调查

巡察：费用300。在我方据点周边展开巡察，有机会发现隐藏的资源、矿山或小路。资源是建设设施、改修设备的必要条件，矿山可以增加收入，小路则能为部队的行军提供便利。武将知略较高时，会同时对目标周边的据点展开巡察。

侦察：费用300。派出武将侦察敌方据点的确切兵士数量和兵士上限。武将知略较高时，会同时对目标周边的据点展开侦察。

资源一览 PK

原版中其实就有铁炮、军马和温泉产地的概念，《PK版》中的资源则进一步明确化和细化。城下町的区画通过“调查”的“巡察”指令有机会发现各种资源，不同资源对“建设”和“改修”的项目有一定影响，具体参看下表。

资源	建设相关	改修相关
马	厩舍、牧场	马场
铁	铁炮锻冶、刀藏	铁炮藏
温泉	汤治场	汤殿
海产	渔村	—
特产	特产市、机织所、六斋市、交易所	—
矿脉	采掘场	铸造所
水源	贮水池、米会所	兵粮库
名所	宿场、大庭园	—
木材	制材所	—

军团 PK



原作中简陋的军团系统在《PK版》中大幅扩充，每个势力除了大名的直辖军团外，还能设置最多6个由AI控制的军团。设好军团后，军议部分的“指示”指令才能使用。根据军团长气质的不同，他们的提案倾向会有所差异，还各自拥有3种不同的军略，具体请参看后文列表。

新设：在势力范围内依次选择据点、军团长，作成一个新军团。选择军团长时可以看到他所能掌握的3种军略效果。

解散：解散已设好的军团，据点和武将都重新编入大名的直辖范围或交由AI控制，军团长的成长则能得到保留。

编成：变更已设军团的根据地、据点范围和军团长，但并不会改变攻略方针。

本据：变更我方势力的根据地，以根据地为中心、周边一定范围内的城池接受大名的直辖统治，而范围外的据点则委任给AI控制的城主。注意，根据地并不一定就是大名的居城，而直辖范围外的据点未编入军团的话，无法对其下达输送指令和攻略方针等。对根据地周边的街道进行整备，或是实施相应的政策可以在一定程度上扩大直辖范围。

攻略：对军团的战略方针进行详细设置，包括攻略、支援的目标，是否允许攻略其他对象，内政方面的发展方向，是否允许展开怀柔和取込，是否允许移动城主和武将，创造性方面的发展方向等。

输送：命令军团对其他据点输送金钱、兵粮、军马和铁炮类物资。设为“自动”后军团长会在资源富裕的情况下主动展开输送。

委任：将大名直辖范围内的某个据点委任给AI控制。可以设置是否允许实施具体的某项内政指令。在每月玩家的评定结束后，委任的据点会根据剩余劳力情况和设置发展内政，不过出兵方面仍是由玩家控制。

军团长军略 PK

每位军团长拥有3种不同的“军略”，包括内政向的和战略向的，具体根据“气质”而定。在不断执行命令、取得战果的同时，军团长也能成长，从而令军略得到逐个开放。此外，军团长还有一定几率把自己掌握的特性传授给下属武将，传授的特性、目标武将都是随机的。但与“家臣”→“传授”指令不同，这种形式不会有任何消耗。

气质	军略一	军略二	军略三
中庸	和衷共济：能动员的劳力增加	坚忍不拔：在要所战斗时部队能力上升	和气生财：金钱收入增加
幸运	门前成市：交易时商品的价格下降	创意工夫：军团所属武将获得的经验值增加	公明正大：最大民忠上升
辅佐	一衣带水：不容易发生暴动	沃野千里：开发时石高更容易提升	修身齐家：人口更容易增加
策士	诚心诚意：登用捕缚武将的成功率上升	明镜止水：配备铁炮时攻击力上升	机知纵横：包围敌城时士气减少量增加
果敢	手练手管：腰兵粮的补给效率上升	气炎万丈：配备军马时攻击力上升	泰然自若：支城的最大常备兵数增加
威风	节约力行：开发时商业更容易提升	富国强兵：开发时兵舍更容易提升	勇往迈进：行军不受街道、豪雪的影响

其他委任

除了把据点委托给军团长或AI城主控制外，本作还设置了其他方面的委任机能为玩家提供便利。

指令委任：在进行建设、改修、设营、整备、扩张、怀柔、巡察、侦察指令时，按□键可以交给AI自行判断；开发时按□键则可以对所有据点一起执行，并选择推荐命令、重复前月命令，或是重视农业、商业、兵舍的发展方针。

评定委任：按□键调出辅助菜单并勾选第一项，评定的所有指令都会完全交给AI负责，玩家可以集中精力进行会战。



军事篇

结束月初的评定环节、进入“进行阶段”后，地图上的部队就会开始根据指示展开行动。画面左上角的箭头图标表示“进行阶段”的时间流逝速度（按L+←/→键可进行变更），外围的圆形槽蓄满一圈后一个月结束，进入下个月的评定。在进行阶段可以随时按△键暂停并展开“军议”。

军议



出阵：派兵出阵的操作分为两种——①选择军议指令的“出阵”，再选择目的地或敌方部队，系统会自动编制可以出兵的部队，当然玩家也可以进行手动调整；②点击地图上的我方据点，选择“出阵设定”，随后可以从该城的武将中编成队伍。队伍除了必须要有带兵的大将外，还可以追加两名副将，大将和副将的特性都会影响部队，大将的统率值越高，越能发挥副将的实力。

要请：军议阶段的外交指令，具体分为援军、停战、和解、仲介，同样需要达到一定的信用才可以选择，具体参看后面的列表。

指示：《PK版》新增要素，对己方势力的军团下达指示，包括侵攻敌方据点、支援我方部队、防卫我方据点。与“军团”中“攻略”指令不同的是，下达指示后军团长就会立刻响应并出兵。

攻略：《PK版》新增要素，担任连合的盟主时才可以选择，号召联盟中的其他势力攻击敌方联盟的指定据点。

要请项目

援军、停战和仲介指令所需的信用都是对其他势力的，和解指令的信用是对朝廷的。

项目	必要信用	要请效果
援军	40	请求其他势力派遣援军，协助我方部队的进攻或防守
停战	80	由强大的第三方势力的介入调停，与交战中的势力宣布停战，停战期为6个月
和解【PK】	100	委托朝廷介入调停，与交战中的势力宣布停战，停战期为6个月
仲介【PK】	80	己方势力作为仲介，让两个交战中的势力停战，停战期为6个月

领民兵&常备兵

据点的兵士数分为领民兵和常备兵两个部分，前者可理解为民兵，由据点的人口和民忠决定；后者则是正规军，由据点的兵舍开发度决定。两类兵士数还会受到政策的影响，不过在战斗力方面没有差别。由于本作没有“征兵”指令，即不存在快速爆兵的方法，需要玩家稳扎稳打建筑设施，并运用政策来扩大战力。

而且本作也不存在“兵力输送”概念，兵士都有各自归属的据点。武将在率兵征战时，可以选择归城（返回原据点）或入城（进入新据点）。一旦进入新城，只有武将会留下，兵士则会全部自动返回归属地（原据点的兵士数逐渐回复，而不是一下子回满），这点需要格外注意。在刚攻下城池，周围还有敌人虎视眈眈时，建议让部队在城外稍作停留，等据点的兵士数增加后再离开。

兵粮&兵装

部队出征时会携带120天份的腰兵粮，当腰兵粮耗尽时，部队的兵士数就会徐徐减少，直到0导致武将强制撤退（部分政策和特性效果可以减少行军时的兵粮消耗）。当玩家的部队经过己方势力以及从属或同盟势力的据点时，可以自动将腰兵粮补满至120天

份，这也是延长作战时间的一大关键。

兵装包括军马和铁炮两类，主要依靠“取引”指令在商人处购买，100%支持率的国人众、据点改修的特定设备也会固定献上一定数量。兵装是本方势力共有的，并不会按照据点划分。出阵时兵装大于兵士数的20%即可携带出阵，提升部队的作战能力。配备军马追加“突击”指令，配备铁炮追加“齐射”指令，且有一定几率发动会心攻击。

行军路线

在部队出阵、选择目的地时，可以通过L1+○键的方式设置中继点，从而制定具体的行进路线。由于系统默认采取的路线经常会无视沿途其他势力的阵营、据点等，大多数情况下还是建议手动安排路线。部队在道路上行军时不能重叠或超越，因此行军切忌排成“一字长蛇”，即我方众多部队挤在同一条道路上前进，一旦在路口被敌方部队或要所挡住，后面的部队纵使兵士再多也只能干瞪眼，非常不利。合理地设置行军路线至关重要，对于处在要所阵营上的敌方部队，通过设置行军路线对其形成左右或前后夹击的态势最为有效。在进攻时也可以采用“声东击西”的战略，先利用佯攻把周围的援军引出来，然后立刻包围空虚的敌城。



攻城

当我方部队击溃沿途的敌人，接近敌方据点后就会自动转入攻城模式，具体分为以下3种。

包围：最基本的攻城形式，也是系统默认采取的方式。以兵士对敌方据点围而不打，被包围的据点士气槽缓缓下降，直到降为0或城主投降。士气的减少速度与包围方将领的知略值、守城方城主的统率值、据点改修的设备以及耐久值、双方的兵士数有关。注意，当包围部队的兵士数少于据点的耐久值，会出现“包围不完全”的提示，无法降低敌城士气（但可以实施下面两种指令）。

强攻：点击包围状态的部队后选择出现指令，向据点展开强攻，依次削减其耐久值和兵士数，兵士数降为0时同样能攻陷敌城。但强攻的过程中会受到防守方的猛烈反击，攻城的兵士也会大幅受损。一般将据点的耐久值降到我方兵士数以下，就建议重新切换回包围态势。

烧讨：点击包围状态的部队后选择出现指令，在城下放火抢掠，降低据点的民忠、内政值，回复己方部队的腰兵粮，还可以引发百姓的暴动。此举主要用于对敌方的经济造成打击并补充兵粮，但攻陷敌城后自己需要重新开发。另外如果据点改修了“矢仓”类设备，包围、烧讨时攻城部队也会受到伤害。



会战 PK



在行军过程中，敌我双方部队接近后就会自动展开战斗，此时点击我方部队选择出现的“会战”指令，还可以进入两军交锋的会战界面（包围据点以及在海上时无法进入会战）。会战中时间流逝会变慢，玩家能对部队的战斗进行详细的操作，利用武将的战法和自身的操作扭转不利的形势。《PK版》对会战系统进行了大幅调整，根据战斗情况的不同，可以分为以下几类。

通常会战：大多数情况下几支部队间发生的会战，最多6对6。将敌方的兵士数削减为0就能获胜，也可以主动退出会战界面。

大会战：最多可实现9对9的大型会战，与通常会战的区别在于，部队的初始位置与地图无关，直接是双方列阵排开，一旦令总大将的部队崩坏就能获得胜利。不过能触发大会战的机会并不多。

夜袭：当敌我双方参战武将的知略差较大时，开战时有一定几率发动夜袭。我方能直接发现敌方的具体位置，以指挥槽全满的状态开战，且敌方部队会陷入混乱状态一段时间。

要所会战：在设营的要所上展开的会战，战场上有防御方的箭橹和防马栅，前者会自动攻击靠近的敌人，后者则能延缓部队的行进。攻击方接近这些设施后就会自动破坏。

据点会战：在城池前进行的会战，根据据点的耐久值同样会出现箭橹和防马栅。此外攻击方也可以直接攻击城门，削减城池的耐久。当攻击方以获胜的姿态结束会战时，还能一鼓作气地对据点的耐久值展开进一步追击。



操作一览

按键	功能
左摇杆	光标移动
右摇杆	视角旋转/角度变更
方向键↑/↓	切换部队
方向键←/→	选择战法或命令
△	进行停止/再开
□	调出辅助菜单
○	选择部队/发动战法/确认命令
×	取消选择/中断会战
R1	视角拉远（共3阶段）
R2	视角拉近（共3阶段）
R3	视角复位（朝北）
L1+右摇杆	画面滚动
L1+方向键←/→	改变进行速度（共3阶段）
L1+○	设置行军中继点
L1+R3	截图投稿到Facebook
L2	情报一览菜单
Start	帮助菜单

界面解说



①会战的进行速度，同样可按L1+←/→键调整。

②部队的兵士数和兵数槽(我方蓝色、敌方红色)，一方耗尽时宣告败北。

③黄色的为指挥槽(采配)，红色为当前指令需要消耗的量。

④城池耐久槽，在据点会战时防守方特有。

⑤当前的天气情况。

⑥率队的大将以及基本资料，包括兵士数以及攻防能力。

⑦部队可进行的指令，除了选择目标、射击、乱战、齐射、突击外，选择武将头像按○键还能发动战法。

⑧小地图。

天气影响

随着会战时间的推移，有可能发生天气变化。《PK版》对天气的影响做了调整，具体如下。

晴：最基本的天气，无特殊效果。

雨：无法发动齐射指令。

雪：无法发动突击指令。

雾：射击的威力减半。

云：有可能变为其他任何天气。

会战指令

《PK版》删除了原作会战中的“阵型”概念，部队也不再是只能简单地前进或后退，玩家可以在战场上自由地控制走位，按L1+○同样可以设置行军中继点。开战时只会显示敌方部队的初始位置情况，当敌人进入我方视野后，小地图才会更新成当前的位置。除了最基本的攻击指令外，战法、齐射和突击都要消耗指挥槽，指挥槽则会随着时间的经过缓缓回复。

目标选择：选择部队移动的目的地或攻击目标，当选择敌方部队作为攻击对象后，还会出现下面两项指令。

射击：保持距离对目标进行远程打击。

混战：积极近身与目标展开肉搏混战。

齐射：配备铁炮才能选择的特殊攻击，需消耗2格指挥槽。用铁炮齐射对敌人造成伤害，有一定几率令对方陷入混乱状态。一旦在齐射时受到突击，自身会陷入混乱。

突击：配备军马才能选择的特殊攻击，需消耗2格指挥槽。用骑兵突击对敌人造成伤害、并强制前进一段距离，有一定几率令对方陷入混乱。一旦在突击时受到齐射，自身会陷入混乱。



战法：发动武将所掌握的战法，根据战法的不同，所消耗的指挥槽也各异，具体请参看后文介绍。

战法一览

战法相当于武将的主动型特殊技，发动时需要消耗相应格数的指挥槽，但立刻能产生效果。能发动的战法因人而异，分为强化己方、妨害敌方、回复己方3大类。《PK版》除了新增战法外，旧有战法也因会战的改变而做出了大量调整。具体请参看列表。

战法	系统	采配	效果说明
神速	强化	1	速度强化
临战	强化	1	短时间内攻击、守备、速度强化
鼓舞	强化	2	守备强化
急袭	强化	2	乱战强化
钓瓶击ち	强化	2	射击强化
咆哮	强化	2	乱战强化，低几率令敌军发生混乱
狙い击ち	强化	2	攻击中的敌军弱化，自军射击强化
叱咤	强化	2	前方的友军攻击强化
激励	强化	2	前方的友军守备强化
哄の声	强化	2	短时间内攻击强化
穿ち抜け	强化	2	短时间内乱战大幅强化
狙击【PK】	强化	2	短时间内射击大幅强化
蜻蜓切【PK】	强化	2	短时间内乱战、守备大幅强化
赤鬼【PK】	强化	2	短时间内乱战、速度大幅强化
镇西一【PK】	强化	2	短时间内乱战、守备大幅强化
用心	强化	2	速度弱化，守备强化
仁王门【PK】	强化	2	速度弱化，守备大幅强化
空蝉【PK】	强化	2	敌军的目标改变、守备弱化
瓶割り【PK】	强化	2	消除妨害效果，乱战大幅强化
老练【PK】	强化	2	回复混乱状态，自军能力强化
坂东太郎【PK】	强化	2	阻止敌军行动，自军乱战强化
鬼小岛【PK】	强化	2	吸引敌军的同时，自军能力强化
虎狩り【PK】	强化	2	吸引敌军的同时，自军能力强化
皆朱の枪【PK】	强化	2	吸引敌军的同时，自军能力强化
追い讨ち	强化	3	限制敌军行动，自军乱战强化
钓り野伏	强化	3	限制敌军行动，自军射击强化
奥义一闪	强化	3	乱战中高几率令敌军发生混乱
一の太刀	强化	3	乱战中高几率令敌军发生混乱
无刀取り	强化	3	乱战中高几率令敌军发生混乱
枪の又左【PK】	强化	3	乱战、守备、速度强化
七本枪【PK】	强化	3	长时间内攻击、速度强化
先悬之众【PK】	强化	3	长时间内守备、速度强化
六文钱【PK】	强化	3	守备弱化，攻击大幅强化
死兵【PK】	强化	3	守备弱化，攻击大幅强化
三日月【PK】	强化	3	守备弱化，攻击大幅强化
肥前の熊【PK】	强化	3	攻击强化，破坏防马栅
伊达者【PK】	强化	3	攻击中低几率令敌军发生混乱
笹の才藏【PK】	强化	3	乱战中低几率令敌军发生混乱
黑田武士【PK】	强化	3	乱战中低几率令敌军发生混乱
三本の矢【PK】	强化	3	射击中低几率令敌军发生混乱
车悬かり	强化	4	自军部队攻击大幅强化
三段击ち	强化	4	自军部队射击大幅强化
五色备え【PK】	强化	4	自军部队能力强化
八咫乌	强化	4	自军部队射击强化
啄木鸟	强化	4	吸引敌军的同时，自军能力强化
三河魂	强化	4	速度弱化，其他能力大幅强化
千成瓢箪【PK】	强化	4	乱战、速度强化，破坏防马栅
怒号	回复	2	回复周围的混乱状态
底力	回复	2	周围的妨害效果无效
搅乱	妨害	1	攻击中的敌军速度弱化
扇动	妨害	2	攻击中的敌军强化效果无效
挑发	妨害	2	吸引敌军
足止め	妨害	2	前方的敌军速度弱化
气势崩し	妨害	2	前方的敌军攻击弱化
逆抚で	妨害	2	前方的敌军守备弱化
雷神	妨害	3	敌军速度、守备弱化
今孔明【PK】	妨害	3	敌军的攻击弱化，行动被封印
今张良【PK】	妨害	3	敌军的守备弱化，行动被封印
诡计百出	妨害	4	前方的敌军大幅弱化
离间	妨害	4	前方的敌军自相残杀
表里比兴【PK】	妨害	4	前方的敌军自相残杀

特性一览

除了前面介绍的战法外，武将所持有的“特性”也会对战斗造成影响。特性相当于武将的被动型特殊技，部分特性还有一定的发动几率。“格付”表示技能的等级，E级的大多数为负面效果。为了保证统一性，内政相关的特性也在此一并介绍，具体效果请参看列表。由于役职、官位类的特性大量重复，列表中直接注明效果对应的官位 / 役职等级，就不逐一列举了。

武将修得特性的方法主要有以下6种：①剧本开始时，或发生历史事件时修得；②随着能力成长到一定值修得；③先代武将死亡时继承；④大名传授；⑤军团长传授；⑥就任官位、役职。

特性	系统	等级	效果说明
疾走	统率	D	部队的移动速度略微上升
电光石火	统率	C	部队的移动速度上升
神速	统率	B	部队的移动速度大幅上升
突贯	统率	B	部队的攻击力有一定几率会根据敌我统率值的差距上升
枪衾	统率	B	部队的守备力有一定几率会根据敌我统率值的差距上升
名将	统率	A	有一定几率会以形态变更的时间增加为代价，令部队的守备力大幅上升
气合	武勇	D	部队的兵士数不满四成时，攻击力略微上升
舍て身	武勇	C	部队的兵士数不满四成时，攻击力上升
背水	武勇	B	部队的兵士数不满四成时，攻击力大幅上升
猛攻	武勇	B	部队的攻击力有一定几率会根据敌我武勇值的差距上升
铁壁	武勇	B	部队的守备力有一定几率会根据敌我武勇值的差距上升
猛将	武勇	A	有一定几率会以移动速度下降为代价，令部队的攻击力大幅上升
策士	知略	D	形态变更的时间略微减少
兵家	知略	C	部队的夹击效果上升
军略家	知略	B	形态变更的时间减少
鬼谋	知略	B	部队的攻击力有一定几率会根据敌我知略值的差距上升
神算	知略	B	部队的守备力有一定几率会根据敌我知略值的差距上升
知将	知略	A	有一定几率会以守备力下降为代价，令部队的夹击效果上升
敏腕	政治	D	执行普请指令所必要的劳力略微减少
能吏	政治	C	执行普请指令所必要的劳力减少
宰相	政治	B	执行普请指令所必要的劳力大幅减少
民心掌握	政治	C	担任城主时，据点的最大民忠、民忠回复量增加
土木名人	政治	B	设营时阵上升2阶段，整备时街道上升2阶段
余禄	政治	A	执行指令时，有一定几率获得相关能力以外的其他能力的经验值
治水巧者	内政	D	担任奉行、执行开发时，石高更容易提升
利殖达人	内政	D	担任奉行、执行开发时，商业更容易提升
外交术	内政	C	外交工作时，信用更容易增加
密使【PK】	内政	C	进行密谈时，叛心更容易增加
人たらし	内政	B	担任大名或城主时，家臣的忠诚度上升
筑城名手	内政	A	筑城时据点的耐久度较高
数寄者	内政	A	有一定几率自动获得家宝
寿禄应稳【PK】	内政	A	担任城主时，据点的最大民忠、兵士回复量增加，人口更容易增加
创造	内政	S	可以无视创造性，实施所有的政策（大名限定的除外）
攻城下手	合战	E	包围敌方据点时，士气槽的减少速度下降
攻城	合战	C	包围敌方据点时，士气槽的减少速度上升
攻城达人	合战	B	包围敌方据点时，士气槽的减少速度大幅上升，发动强攻时的攻击力上升
攻め弹正	合战	A	包围敌方据点时，士气槽的减少速度极大幅上升，发动强攻时的攻击力上升
上忍【PK】	合战	A	包围敌方据点时，令矢仓的反击效果无效
短气	合战	E	战斗开始一定时间内，部队的攻击力、守备力徐徐下降
根气	合战	C	战斗开始一定时间内，部队的攻击力、守备力徐徐上升
夜叉	合战	B	部队的攻击力、守备力有一定几率会上升
鬼	合战	A	部队的攻击力、守备力有一定几率会大幅上升
虎【PK】	合战	A	部队的攻击力、守备力有一定几率会大幅上升
不运	合战	E	更容易被捕缚
幸运	合战	B	不容易被捕缚
捕缚	合战	B	更容易捕缚敌将
马术	合战	D	给部队配备军马，攻击力有一定几率会上升
赤备え	合战	B	给部队配备军马，攻击力有一定几率会大幅上升
远当て	合战	D	给部队配备铁炮，攻击力有一定几率会上升
神弹	合战	B	给部队配备铁炮，攻击力有一定几率会大幅上升
枪术	合战	D	部队没有配备军马或铁炮，攻击力有一定几率会上升
枪弹正	合战	B	部队没有配备军马或铁炮，攻击力有一定几率会大幅上升
不屈	合战	D	部队的兵士数不满三成时，守备力有一定几率会在短时间内上升，且形态变更的时间减少
奋迅	合战	B	部队的兵士数不满六成时，攻击力上升
七难八苦	合战	A	部队的兵士数不满六成时，攻击力上升、守备力下降
不惜身命	合战	A	部队的兵士数不满六成时，攻击力大幅上升、守备力下降
真の武士	合战	A	部队的兵士数不满六成时，守备力大幅上升
坚守	合战	D	部队所在要所的设营效果上升
见切り	合战	D	部队在行军形态时，移动速度上升、形态变更的时间减少，但守备力下降
坚阵	合战	D	兵士数比敌方部队多时，部队的守备力上升
信仰心	合战	C	兵士数比敌方部队少时，部队的攻击力下降、守备力上升
波状攻击	合战	C	部队编制3名武将时，攻击力和夹击效果上升
远路踏破	合战	C	腰兵粮的消费量略微减少
兵站上手	合战	B	腰兵粮的消费量减少
忍	合战	C	有一定几率令敌方部队的形态变更的时间增加
殿军	合战	C	退却时部队的移动速度上升
退き佐久间	合战	B	退却时部队的移动速度、守备力上升
舍て奸	合战	A	退却时部队的移动速度、攻击力、守备力上升
逃げ弹正	合战	A	退却时部队的移动速度、攻击力、守备力上升，形态变更的时间减少
早驱	合战	B	部队的移动速度不会受整备或豪雪的影响
韦驮天	合战	A	部队的移动速度上升，不受整备或豪雪的影响
笼城	合战	B	笼城时士气槽的减少速度下降，不会降服
笼城达人	合战	A	笼城时士气槽的减少速度下降，攻击力上升，不会降服
先驱け	合战	B	战斗时第一击的攻击力略微上升
地黄八幡	合战	A	战斗时第一击的攻击力上升
剑豪	合战	A	战斗时第一击的攻击力大幅上升
慧眼	合战	B	战斗开始时令敌方部队在一定时间内无法行动
副将	合战	B	作为副将出阵时，部队的攻击力上升
内助の功【PK】	合战	B	作为副将出阵时，部队的守备力上升
大筒	合战	B	部队所处地形为平地或山时，攻击力有一定几率会大幅上升
野战名人	合战	A	部队所处地形为平地或山时，攻击力、守备力上升
铁甲船	合战	B	部队所处地形为海时，攻击力有一定几率会大幅上升
海战名人	合战	A	部队所处地形为海时，攻击力、守备力上升
名人	合战	B	多种能力略微上升
封杀	合战	B	知略值比敌方高时，有一定几率令敌方部队的攻击力大幅下降
姬武者	合战	B	敌方部队的武将为男性时，有一定几率令交战时的伤害无效
倾城【PK】	合战	B	敌方部队的武将为男性时，有一定几率令敌方部队的攻击力下降
百万一心	合战	A	部队中有同族的血缘武将时，攻击力上升、形态变更的时间减少
下克上【PK】	合战	A	敌方势力更大时，部队的攻击力、守备力大幅上升
倾奇者	合战	A	作为大将出阵时，部队的攻击力、守备力有一定几率大幅上升，但不受控制
君臣分禄【PK】	合战	A	作为大将出阵时，能完全引出副将的能力
军神	合战	S	一定时间内攻击力徐徐上升，对敌方部队造成巨大伤害
独眼龙	合战	S	战斗开始一定时间内，部队形态变更的时间徐徐减少，攻击力、移动速度徐徐上升
花实兼备	合战	S	部队的攻击力、守备力有一定几率会上升，形态变更的时间减少
西国无双	合战	S	部队的攻击力、守备力有一定几率会上升，形态变更的时间减少
风林火山	合战	S	部队的多种能力上升，守备力大幅上升
谋神	合战	S	有一定几率令敌方部队混乱
信长の野望	合战	S	有一定几率令部队的多种能力上升
守护	役职	E	包围敌方据点时，士气槽的减少速度有一定几率会上升
御相伴众【PK】	役职	D	包围敌方据点时，士气槽的减少速度有一定几率会上升（注：国持众、外样众、御供众，以上役职的效果一致）
探题	役职	C	包围敌方据点时，士气槽的减少速度有一定几率会大幅上升（注：侍所所司、政所执事、问注所执事、引付头人、评定众，以上役职的效果一致）
关东管领	役职	B	有一定几率令敌方部队的移动速度下降，据点士气槽的减少速度上升
管领	役职	A	有一定几率令敌方部队的移动速度下降，据点士气槽的减少速度上升
征夷大将军	役职	S	有一定几率令敌方部队无法行动，攻击力、守备力下降
左近将监【PK】	官位	E	外交工作时信用更容易增加（注：其他正六位上、正六位下官位的效果一致）
中务大卿【PK】	官位	D	外交工作时信用更容易增加（注：其他正五位上、正五位下、从五位上、从五位下官位的效果一致）
中务卿【PK】	官位	C	外交工作时信用更容易增加（注：其他正四位上、正四位下官位的效果一致）
大纳言【PK】	官位	B	赠物的效果时间略微延长，外交工作时信用更容易增加（注：其他从三位官位的效果一致）
右大臣	官位	A	赠物的效果时间延长，外交工作时信用更容易增加（注：内大臣官位的效果一致）
关白	官位	S	赠物的效果时间大幅延长，外交工作时信用更容易增加（注：左大臣官位的效果一致）

战国传

在游戏进行时满足一定条件就会触发战国传，具体分为“大名录”、“武将录”、“战阵录”三种类型（开头简写分别为“大”、“武”、“战”），类似于任务目标和历史事件的结合。系统提示触发战国传时选择“是（はい）”，并按照步骤的要求依次满足条件，就能观看到历史事件，完成的结果也大多是对我方有利的，诸如角色修得某种特性、与其他势力达成外交关系等（但也有极少数武将战死、城池归属他人等负面效果）。大名录和武将录分别是选用特定势力和势力中有特定武将才能触发的，战阵录则不限人选，任意势力满足条件皆可触发。

《PK版》除了新增一些全新的战国传外，对原版的战国传也进行了大量的细节调整，下面列出奖杯相关的大名录和战阵录资料。注意，根据历史事件触发时间的不同，完成战国传的截止时间也可能会有不小的出入，故无法逐一写明，具体请各位玩家在游戏时注意大名录说明里的“期限”，没有时限的标注为“なし”。至于非奖杯相关的战国传等限于篇幅就不逐一列举了。

织田·丰臣家

家中统一

触发条件：剧本“家督相续”开始后自动触发。

达成步骤：①支配犬山城、清洲城；②支配末森城。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；末森织田家的大名不是织田信胜；②柴田胜家不属于末森织田家；③末森城属于织田、末森织田以外的势力；④织田家放弃与末森织田家的同盟关系；⑤织田家与今川家变成交战状态。

达成结果：①织田信长获得统率经验值；②尾张的本城变为清州城；③柴田胜家成为织田家臣。

桶狭间の战い

触发条件：达成“家中统一”；或剧本“桶狭间の战い”开始后自动触发。

达成步骤：①包围鸣海城；②（剧情会战）击破今川义元。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②清州城不属于织田家；冈崎城不属于今川家；③织田家支配本城2座以上；④包围鸣海城前织田信长与今川义元交战；⑤（剧情会战）织田信长撤退。

达成结果：织田信长修得特性“信长の野望”。

美浓攻略

触发条件：达成“桶狭间の战い”。

达成步骤：与浅井家的信用到达100；与松平家的信用到达100；支配稻叶山城。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；松平家的大名不是松平家康；②浅井长政不属于浅井家；③清州城不属于织田家；小谷城不属于浅井家；④松平家与浅井家变成交战状态；⑤浅井长政与阿市无法结成婚姻关系；⑥织田家支配本城5座以上。

达成结果：①织田信长修得特性“能吏”；②织田家与松平家结成特殊的同盟关系；③浅井长政与阿市结成婚姻关系。





上洛

触发条件：达成“美浓攻略”。

达成步骤：①支配观音寺城；②支配二条御所。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②观音寺城失守。

达成结果：①室町幕府再兴；②二条御所归属足利家；③松永久秀成为织田家臣；④获得家宝“九十九发茄子”。

信长包围网

触发条件：达成“上洛”；或剧本“信长包围网”开始后自动触发。

达成步骤：①支配长岛城；消灭浅井家、朝仓家；②包围二条御所。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；足利家的大名不是足利义昭；②二条御所不属于足利家；④织田家与足利家不是停战关系。

达成结果：①织田信长修得特性“不屈”；②足利家灭亡。

长筱の战い

触发条件：达成“信长包围网”后，武田信玄死亡时触发。

达成步骤：①实施政策“火器集中运用”；②织田信长在信乐原布阵；③织田信长击破武田胜赖。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；武田家的大名不是武田胜赖；德川家的大名不是德川家康；②冈崎城不属于德川家；高远城、踯躅ヶ崎馆不属于武田家；③织田家与德川家不是同盟关系。

达成结果：织田信长修得特性“神弹”、“坚阵”。

安土城筑城

触发条件：达成“长筱の战い”，织田家支配本城10座以上时触发。

达成步骤：①在观音寺城设置“石垣”；②在观音寺城设置“三の丸”；③在观音寺城设置“四层天守”。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②观音寺城、二条御所不属于织田家；③观音寺城遭到攻击；④观音寺城失去“石垣”、“三の丸”。

达成结果：①安土城筑城完成；②织田信长修得特性“筑城名手”。

中国征伐

触发条件：达成“安土城筑城”。

达成步骤：①支配姬路城；②消灭毛利家。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②羽柴秀吉不属于织田家；③时间到达1583年1月；④姬路城失守。

达成结果：织田信长修得特性“铁甲船”、“百万一心”。

甲州征伐

触发条件：剧本“梦幻の如く”开始后自动触发。

达成步骤：①包围高远城；②包围新府城。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；德川家的大名不是德川家康；②织田家与德川家不是同盟关系；③高远城、新府城属于织田、德川、武田以外的势力。

达成结果：①织田信长修得特性“风林火山”；②仁科盛信死亡；③武田胜赖死亡，武田家灭亡。

梦幻の如く

触发条件：达成“甲州征伐”。

达成步骤：①羽柴秀吉位于姬路城；柴田胜家位于北庄城；织田信长、织田信忠位于二条御所；②明智光秀位于二条御所。

失败条件：①织田家的大名不是织田信长；德川家的大名不是德川家康；②羽柴秀吉、明智光秀、柴田胜家、织田信忠、织田信雄、织田信孝不属于织田家；③北庄城、清州城、稻叶山城、安土城、二条御所、姬路城不属于织田家；④织田家与德川家变成交战状态。

达成结果：①织田信长死亡；②羽柴秀吉继承织田家；③势力图重新分配。

山崎の战い

触发条件：达成“梦幻の如く”。

达成步骤：①羽柴秀吉位于石山御坊；②消灭明智家。

失败条件：①羽柴家的大名不是羽柴秀吉；明智家的大名不是明智光秀；②黑田官兵卫不属于羽柴家。

达成结果：①羽柴秀吉修得特性“信长の野望”；②明智光秀死亡。

贱ヶ岳の战い

触发条件：达成“山崎の战い”；或剧本“清须会议”开始后自动触发。

达成步骤：①支配杂贺城、岐阜城；②消灭柴田家。

失败条件：①羽柴家的大名不是羽柴秀吉；清州织田家的大名不是织田信雄；②二条御所失守。

达成结果：羽柴秀吉修得特性“鬼”。

大坂城筑城

触发条件：达成“贱ヶ岳の战い”。

达成步骤：①在石山御坊设置“石垣”；②在石山御坊设置“三の丸”；③在石山御坊设置“四层天守”。

失败条件：①羽柴家的大名不是羽柴秀吉；②黑田官兵卫不属于羽柴家；③石山御坊遭到攻击；④石山御坊失去“石垣”、“三の丸”。

达成结果：①羽柴秀吉修得特性“筑城名手”；②大坂城筑城完成。

小牧·长久手の战い

触发条件：达成“大坂城筑城”。

达成步骤：①消灭清州织田家；②与德川家的信用达到60。

失败条件：羽柴家的大名不是羽柴秀吉；德川家的大名不是德川家康。

达成结果：①羽柴秀吉修得特性“野战名人”、“外交术”；②羽柴家与德川家结成永久的同盟关系。



津岛众掌握 PK

触发条件：剧本“信长诞生”开始后自动触发。

达成步骤：津岛众的支持率达到80，热田众的支持率达到80。

失败条件：①织田家的大名不是织田信秀；②津岛众的支持率降为0；热田众的支持率降为0。

达成结果：织田信秀修得特性“宰相”。

三河侵攻 PK

触发条件：达成“津岛众掌握”。

达成步骤：①4年内支配安祥城；②1年内守住安祥城。

失败条件：①织田家的大名不是织田信秀；②经过4年仍未支配安祥城；③安祥城失守。

达成结果：织田信秀修得特性“兵家”。

美浓侵攻 PK

触发条件：达成“三河侵攻”；或剧本“美浓の蝮”开始后自动触发。

达成步骤：①与朝仓家的信用达到40；②支配大垣城。

失败条件：①织田家的大名不是织田信秀；朝仓家的大名不是朝仓孝景；斋藤家的大名不是斋藤道三；②朝仓宗滴不属于朝仓家；平手政秀不属于织田家；③一乘谷城不属于朝仓家；大垣城不属于斋藤家。

达成结果：①与朝仓家同盟24个月；②织田信秀修得特性“见切り”；③大垣城归属于织田家；④与斋藤家停战12个月。

次代の础 PK

触发条件：达成“美浓侵攻”，1542年以后触发。

达成步骤：①1547年9月前在末森城筑城；②1年内与斋藤家的信用达到100；织田信广1年内守住安祥城。

失败条件：①织田家的大名不是织田信秀；今川家的大名不是今川义元；松平家的大名不是松平广忠；斋藤家的大名不是斋藤道三；②太原雪斋不属于今川家；织田信长、织田信广、平手政秀不属于织田家；③冈崎城不属于松平家；安祥城、大垣城不属于织田家；稻叶山城不属于斋藤家；④松平家不从属于今川家；⑤织田信长与归蝶无法结成婚姻关系；⑥织田信广离开安祥城。

达成结果：①织田信秀修得特性“虎”；②织田信长与归蝶结成婚姻关系；③大垣城归属于斋藤家；安祥城归属于今川家；④作为人质的竹千代返还；⑤松平家被今川家吞并。

户次川の战い PK

触发条件：剧本“九州征伐”开始后自动触发。

达成步骤：①与长宗我部家的信用达到40；仙石权兵卫、十河存保在府内馆布阵；②60天内放逐仙石权兵卫。

失败条件：①丰臣家的大名不是丰臣秀吉；长宗我部家的大名不是长宗我部元亲；②仙石权兵卫、十河存保不属于丰臣家；长宗我部信亲不属于长宗我部家；③仙石权兵卫、十河存保的部队撤退；④经过60天仍未放逐仙石权兵卫。

达成结果：①丰臣秀吉修得特性“大筒”；②长宗我部军参加九州征伐；③十河存保、长宗我部信亲死亡；④仙石权兵卫脱离丰臣家。

九州征伐 PK

触发条件：达成“户次川の战い”。

达成步骤：①支配隈本城；②支配高城；或丰臣秀长包围佐土原城。

失败条件：①丰臣家的大名不是丰臣秀吉；岛津家的大名不是岛津义久；②丰臣秀长不属于丰臣家；岛津义弘、岛津岁久、岛津家久不属于岛津家；③佐土原城、高城、内城、肝付城不属于岛津家；④隈本城不属于丰臣家。

达成结果：①丰臣秀长修得特性“远路踏破”；②岛津家从属于丰臣家。

北野大茶汤 PK



触发条件：达成“九州征伐”。

达成步骤：①获得“似たり茄子”或“打云大海”；获得“楢柴肩冲”或“桥立”；②丰臣秀吉位于二条御所。

失败条件：①丰臣家的大名不是丰臣秀吉；②古田织部、千利休不属于丰臣家；③二条御所不属于丰臣家；④蒲生氏乡无法参加茶会；⑤放弃任意目标茶具。

达成结果：丰臣秀吉修得特性“数寄者”；千利休修得特性“人たらし”；古田织部修得特性“余禄”。

小田原征伐 PK

触发条件：达成“北野大茶汤”。

达成步骤：①支配八王子城、河越城、下田城、江户城、箕轮城、玉绳城、韮山城；②支配小田原城。

失败条件：①丰臣家的大名不是丰臣秀吉；北条家的大名不是北条氏直；②石田三成不属于丰臣家；北条氏政不属于北条家；③小田原城不属于北条家。

达成结果：①丰臣秀吉修得特性“坚守”；石田三成修得特性“远路踏破”；②北条氏政死亡、北条家灭亡。

利休の死 PK

触发条件：达成“小田原征伐”，1592年丰臣秀长死亡时触发。

达成步骤：①放逐千利休。

失败条件：①丰臣家的大名不是丰臣秀吉；②古田织部不属于丰臣家；③千利休、细川忠兴死亡。

达成结果：①丰臣秀吉修得特性“鬼”；②千利休死亡。

*注：寿命设定不能为“なし”，否则无法触发此事件。

秀次事件 PK

触发条件：达成“利休の死”。

达成步骤：①放逐丰臣秀次。

失败条件：①丰臣家的大名不是丰臣秀吉；②丰臣秀次死亡；③丰臣秀赖、石田三成不属于丰臣家。

达成结果：①丰臣秀吉修得特性“捕缚”；②丰臣秀次死亡。

醍醐の花见 PK



触发条件：达成“秀次事件”，1598年以后触发。

达成步骤：丰臣秀吉、前田利家位于二条御所（丰臣秀吉到达后前田利家会自动到访，无需消灭前田家）。

失败条件：①丰臣家的大名不是丰臣秀吉；②二条御所不属于丰臣家；③丰臣秀吉与宁宁（ねね）不是夫妻关系，前田利家与阿松（まつ）不是夫妻关系；④前田利家无法参加赏花；⑤丰臣秀赖不属于丰臣家。

达成结果：丰臣秀吉修得特性“幸运”。

武田家



信浓统一

触发条件：剧本“家督相续”开始后自动触发。

达成步骤：①包围葛尾城；②包围木曾福岛城。

失败条件：①武田家的大名不是武田晴信；长尾家的大名不是长尾景虎；村上家的大名不是村上义清；②山本勘助不属于武田家；③武田家支配本城4座以上；④木曾福岛城不属于木曾家。

达成结果：①武田晴信修得特性“能吏”；②村上家灭亡。

甲相骏三国同盟

触发条件：达成“信浓统一”。

达成步骤：①与今川家的信用达到100；②与北条家的信用达到100。

失败条件：①武田、北条、今川任意一家的大名变更；②太原雪斋不属于今川家；③武田义信与岭松院无法结成婚姻关系；北条氏政与黄梅院无法结成婚姻关系；今川氏真与藏春院无法结成婚姻关系；④武田家放弃与今川家的婚姻同盟。

达成结果：①武田晴信修得特性“外交术”；②武田家与今川家、北条家结成婚姻同盟；北条家与今川家结成婚姻同盟。

川中岛の战い

触发条件：剧本“桶狭间の战い”开始，桶狭间之战结束、长尾景虎改名后触发。

达成步骤：①等待上杉政虎在妻女山布阵；②（剧情会战）击破上杉政虎。

失败条件：①在上杉政虎布阵结束前与其交战；②武田家的大名不是武田信玄；上杉家的大名不是上杉政虎；③山本勘助、武田信繁、高坂昌信、马场新春不属于武田家；④春日山城不属于上杉家；⑤武田家放弃与北条家的婚姻同盟；⑥（剧情会战）武田信玄撤退；放弃指挥川中岛之战。

达成结果：武田信玄修得特性“风林火山”、“慧眼”。



骏河侵攻

触发条件：达成“川中岛の战い”。

达成步骤：①放逐武田义信；②支配骏府馆；③山县昌景与北条氏政交战。

失败条件：①武田家的大名不是武田信玄；北条家的大名不是北条氏康；②武田义信、饭富虎昌、饭富昌景（山县昌景）不属于武田家；北条氏政不属于北条家；③武田家放弃与今川家、北条家的婚姻同盟；④北条氏政撤退，或入侵骏府馆城下。

达成结果：①武田义信、饭富虎昌死亡；②武田家与今川家、北条家的同盟破裂；③饭富昌景（山县昌景）修得特性“赤备え”。

西上作战

触发条件：剧本“信长包围网”开始后自动触发。

达成步骤：①武田信玄不进入滨松城、直接到达三方原；②武田信玄与德川家康交战；③支配二条御所。

失败条件：①武田家的大名不是武田信玄；德川家的大名不是德川家康；②山县昌景、马场信春不属于武田家；③滨松城不属于德川家；④武田军入侵滨松城下；⑤武田信玄以外的部队击破德川家康。

达成结果：武田信玄修得特性“野战名人”、“封杀”。

诹访家との和睦 PK

触发条件：剧本"信长诞生"开始后自动触发。

达成步骤：与诹访家的信用达到60。



失败条件：①武田家的大名不是武田信虎；②武田家与诹访家变成交战状态。

达成结果：①武田信虎修得特性"外交术"；②武田家与诹访家结成永久的同盟关系。

花仓の乱 PK

触发条件：达成"诹访家との和睦"。

达成步骤：与今川家的信用达到100。

失败条件：①武田家的大名不是武田信虎；今川家的大名不是今川义元；②武田晴信不属于武田家；太原雪斋、寿桂尼不属于今川家；③定惠院与今川义元无法结成婚姻关系。

达成结果：①武田信虎修得特性"策士"；②武田家与今川家结成婚姻同盟；③武田晴信迎娶三条方为正室。

信虎追放 PK

触发条件：达成"花仓の乱"。

达成步骤：①与村上家的信用达到60；与诹访家的信用达到100；②支配砥石城。

失败条件：①武田家的大名不是武田信虎；今川家的大名不是今川义元；村上家的大名不是村上义清；诹访家的大名不是诹访赖重；②武田晴信、板垣信方、甘利虎泰不属于武田家；③踯躅ヶ崎馆不属于武田家；骏府城不属于今川家；砥石城不属于海野家；④弥弥与诹访赖重无法结成婚姻关系；⑤武田家与村上家、诹访家结盟后放弃同盟关系。

达成结果：①武田晴信变成武田家的大名；②武田晴信修得特性"虎"；③武田家与山内上杉家、扇谷上杉家的关系恶化；④砥石城归属村上家。

诹访侵攻 PK

触发条件：达成"信虎追放"；或剧本"美浓の蝮"开始后自动触发。

达成步骤：①放弃与诹访家的婚姻同盟；②包围上原城；③支配高远城；④支配砥石城。

失败条件：①武田家的大名不是武田晴信；诹访家的大名不是诹访赖重；②踯躅ヶ崎馆不属于武田家；上原城不属于诹访家；③山本勘助不属于武田家。

达成结果：①武田晴信修得特性"民心掌握"；②武田家与信浓诸大名的关系恶化；③武田晴信与诹访姬相会；④诹访赖重、弥弥死亡。



上杉家

家中统一

触发条件：剧本"家督相续"开始后自动触发。

达成步骤：包围坂户城。

失败条件：①长尾家的大名不是长尾景虎；②坂户城陷落；③长尾家支配4座以上的本城。

达成结果：长尾景虎获得统率、武勇经验值

义战

触发条件：达成"家中统一"。

达成步骤：支配平井城；支配富山城。

失败条件：①长尾家的大名不是长尾景虎；②春日山城不属于长尾家；③椎名家灭亡；④长尾家放弃与椎名家的从属关系。

达成结果：长尾景虎修得特性"民心掌握"。

北条讨伐

触发条件：达成"义战"；或剧本"桶狭间の战い"开始后自动触发。

达成步骤：①救援唐泽山城；支配河越城；②支配玉绳城；③包围小田原城。

失败条件：①长尾家的大名不是长尾景虎；北条家的大名不是北条氏康；武田家的大名不是武田信玄；②柿崎景家、上杉宪政不属于长尾家；③小田原城不属于北条家；④唐泽山城陷落。

达成结果：①长尾景虎修得特性"神速"；②长尾景虎就任"关东管领"；③上杉政虎修得特性"远路踏破"。

川中岛の战い

触发条件：达成"北条讨伐"。

达成步骤：①甘粕景持、柿崎景家在妻女山待机；②上杉政虎在妻女山布阵；③（剧情会战）击破武田信玄。

失败条件：①上杉家的大名不是上杉政虎；武田家的大名不是武田信玄；②柿崎景家、甘粕景持不属于上杉家；高坂昌信、马场信春不属于武田家；③在川中岛以外的场所对武田家发动攻击；④甘粕景持、柿崎景家离开妻女山；⑤（剧情会战）上杉政虎撤退；放弃指挥川中岛之战。

达成结果：上杉政虎修得特性"军神"；柿崎景家修得特性"先驱け"；甘粕景持修得特性"殿军"。

上洛

触发条件：达成"川中岛の战い"；或剧本"信长包围网"开始后自动触发。

达成步骤：①支配尾山御坊、七尾城；②支配二条御所。

失败条件：①上杉家的大名不是上杉政虎；②柿崎景家不属于上杉家；③春日山城失守。

达成结果：①上杉政虎修得特性"真の武士"；②上杉政虎就任"管领"。

越后动乱 PK

触发条件：剧本"信长诞生"开始后自动触发。

达成步骤：①长尾为景击破上条定宪；②把家督之位让给长尾晴景。

失败条件：①长尾家的大名不是长尾为景；②直江景纲、长尾晴景不属于长尾家；③上条定宪入侵春日山城下；④长尾晴景以外的角色继承家督之位。

达成结果：①柿崎景家、宇佐美定满成为长尾家臣；②长尾为景修得特性"知将"。

宥和政策 PK

触发条件：达成"越后动乱"。

达成步骤：与上田长尾家的信用达到100；与越后上杉家的信用达到60。

失败条件：①长尾家的大名不是长尾晴景；②长尾为景、仙桃院、直江景纲不属于长尾家；长尾政景不属于上田长尾家；③越后上杉家灭亡；④仙桃院与长尾政景无法结成婚姻关系。

达成结果：①长尾为景修得特性"外交术"；②长尾家与越后上杉家结成永久的同盟关系；长尾家与上田长尾家结成婚姻同盟。



为景の死 PK



触发条件：达成“宥和政策”；或剧本“美浓の蝮”开始后自动触发。

达成步骤：①支配栃尾城；②长尾景虎压制安田城。

失败条件：①长尾家的大名不是长尾晴景；越后上杉家的大名不是上杉定实；②长尾景虎、柿崎景家、直江景纲、宇佐美定满不属于长尾家；③长尾景虎以外的角色压制安田城。

达成结果：①长尾景虎修得特性“军略家”；②长尾家与越后上杉家结成永久的同盟关系。

*注：第二种触发方法可以跳过步骤①。

景虎起つ PK

触发条件：达成“为景の死”。

达成步骤：①把家督之位让给长尾景虎；②包围坂户城。

失败条件：①长尾景虎以外的角色继承家督之位；②越后上杉家的大名不是上杉定实；③长尾家放弃与越后上杉家的同盟关系；长尾家放弃与上田长尾家的婚姻同盟；④柿崎景家、直江景纲、宇佐美定满不属于长尾家；长尾政景不属于上田长尾家；⑤坂户城不属于上田长尾家。

达成结果：①长尾景虎成为长尾家的大名；②长尾景虎修得特性“名将”。

庆长出羽合战 PK

触发条件：剧本“关ヶ原の战い”开始后自动触发。

达成步骤：①与伊达家的信用达到40；②直江兼续、前田庆次包围长谷堂城。

失败条件：①上杉家的大名不是上杉景胜；最上家的大名不是最上义光；伊达家的大名不是伊达政宗；②直江兼续、前田庆次不属于上杉家；③上杉家与最上家变成交战状态；④关原之战结束。

达成结果：①上杉景胜修得特性“外交术”；直江兼续修得特性“气合”；前田庆次修得特性“气合”；②上杉家与伊达家停战12个月；③前田庆次告别倾奇者身分。

长谷堂城撤退战 PK



触发条件：达成“庆长出羽合战”。

达成步骤：前田庆次部队阻挡最上义光；直江兼续部队到达米泽城。

失败条件：①上杉家的大名不是上杉景胜；②直江兼续、前田庆次不属于上杉家；③前田庆次不与最上义光交战；④直江兼续败走；⑤米泽城失守。

达成结果：①直江兼续修得特性“名将”；前田庆次修得特性“殿军”、“倾奇者”；②前田庆次回归倾奇者身分。

毛利家



严岛の战い

触发条件：剧本“家督相续”开始，1551年9月大宁寺之变结束后自动触发。

达成步骤：①在宫尾城筑城；②与能岛村上家的信用达到40；③等待陶晴贤攻击宫尾城；④毛利元就、毛利隆元、吉川元春、小早川隆景与陶晴贤交战。

失败条件：①毛利家的大名不是毛利元就；②毛利隆元、吉川元春、小早川隆景不属于毛利家；陶晴贤不属于大内家；村上武吉、村上通康不属于能岛村上家；③宫尾城不属于毛利家；④陶晴贤撤退。

达成结果：①毛利元就修得特性“谋神”；小早川隆景修得特性“外交术”；②陶晴贤死亡。

防长经略

触发条件：达成“严岛の战い”。

达成步骤：支配山口馆、指月城。

失败条件：①毛利家的大名不是毛利元就；②毛利隆元、吉川元春、小早川隆景不属于毛利家。

达成结果：毛利隆元修得特性“百万一心”。



尼子氏との战い

触发条件：达成“防长经略”；或剧本“桶狭间の战い”开始后自动触发。

达成步骤：①支配山吹城；②支配月山富田城；消灭尼子家。

失败条件：①毛利家的大名不是毛利元就；②毛利隆元、吉川元春、小早川隆景不属于毛利家。

达成结果：吉川元春修得特性“慧眼”。

月山富田城の战い PK

触发条件：剧本“美浓の蝮”开始后自动触发。

达成步骤：①毛利元就、毛利隆元包围比熊山城；②毛利元就、毛利隆元包围月山富田城。

失败条件：①毛利家的大名不是毛利元就；大内家的大名不是大内义隆；吉川家的大名不是吉川兴经；②毛利隆元不属于毛利家；陶隆房不属于大内家；③毛利元就、毛利隆元、大内义隆、吉川兴经、小早川正平的部队撤退；④毛利元就、毛利隆元不参与攻打比熊山城。

达成结果：①毛利元就修得特性“疾走”；毛利隆元修得特性“殿军”；②毛利家与大内家结成同盟关系；大内家与吉川家、小早川家结成同盟关系。

毛利两川 PK

触发条件：达成“月山富田城の战い”。

达成步骤：①1年内与大内家的信用达到100；②与小早川家的信用达到100；与吉川家的信用达到100。

失败条件：①毛利家的大名不是毛利元就；大内家的大名不是大内义隆；吉川家的大名不是吉川兴经；②毛利隆元、毛利元春、毛利隆景不属于毛利家；陶隆房不属于大内家；③小早川家灭亡。

达成结果：①毛利元就修得特性“知将”；毛利元春修得特性“气合”；毛利隆景修得特性“敏腕”；②毛利元春、毛利隆景改名；③毛利家吞并吉川、小早川家。



北条家

受け继がれしもの

触发条件：剧本“家督相续”开始后自动触发。

达成步骤：①支配古河御所；②包围平井城。

失败条件：①北条家的大名不是北条氏康；长尾家的大名不是长尾景虎；山内上杉家的大名不是上杉宪政；②北条纲成不属于北条家；③平井城不属于山内上杉家。

达成结果：北条氏康修得特性“民心掌握”。



甲相骏三国同盟

触发条件：达成“受け继がれしもの”。

达成步骤：①与武田家的信用达到100；②与今川家的信用达到100。

失败条件：①北条、武田、今川任意一家的大名变更；②太原雪斋不属于今川家；③武田义信与岭松院无法结成婚姻关系；北条氏政与黄梅院无法结成婚姻关系；今川氏真与藏春院无法结成婚姻关系；④北条家放弃与武田家的婚姻同盟。

达成结果：①北条家与武田家、今川家结成婚姻同盟；武田家与今川家结成婚姻同盟；②北条氏康修得特性“外交术”。

北条包围网

触发条件：达成“甲相骏三国同盟”；或剧本“桶狭间の战い”开始后自动触发。

达成步骤：1年内守住韮山城、河越城、古河御所。

失败条件：①北条家的大名不是北条氏康；②北条纲成、北条氏政不属于北条家；③韮山城、河越城、古河御所失守。

达成结果：北条氏康修得特性“坚阵”、“笼城达人”；北条纲成修得特性“地黄八幡”。

*注：第二种触发方法无需守护古河御所。

关东の霸者

触发条件：达成“北条包围网”，桶狭间之战结束后触发。

达成步骤：①与武田家断绝关系；②2年内与上杉家的信用达到60；③支配太田城、宇都宫城；消灭里见家。

失败条件：①北条家的大名不是北条氏康；武田家的大名不是武田信玄；上杉家的大名不是上杉政虎；②北条氏政不属于北条家；③小田原城、河越城不属于北条家；④经过2年仍未与上杉家结盟。

达成结果：①北条氏康修得特性“慧眼”、“兵站上手”；北条氏政修得特性“余禄”；②北条家与上杉家结成永久的同盟关系。



山中の战い PK

触发条件：剧本“信长诞生”开始后自动触发。

达成步骤：支配富士吉田城。

失败条件：北条家的大名不是北条氏纲；武田家的大名不是武田信虎。

达成结果：北条氏纲修得特性“兵家”。

第一次河东一乱 PK

触发条件：达成“山中の战い”。

达成步骤：支配蒲原城。

失败条件：北条家的大名不是北条氏纲；武田家的大名不是武田信虎；今川家的大名不是今川义元。

达成结果：北条氏纲修得特性“策士”。

河越城攻略 PK

触发条件：达成“第一次河东一乱”。

达成步骤：①支配岩付城；②支配河越城。

失败条件：①北条家的大名不是北条氏纲；②北条氏康、北条纲成不属于北条家；③扇谷上杉家灭亡。

达成结果：北条氏纲修得特性“见切り”；北条氏康修得特性“攻城”；北条纲成修得特性“气合”。

第一次国府台合战 PK

触发条件：达成“河越城攻略”。

达成步骤：北条氏纲与足利义明交战。

失败条件：①北条家的大名不是北条氏纲；小弓足利家的大名不是足利义明；里见家的大名不是里见义尧；②北条氏康不属于北条家；③久留里城不属于里见家；小弓城不属于小弓足利家；④足利义明入侵江户城下；⑤足利义明未与北条氏纲交战便撤退。

达成结果：北条氏纲修得特性“波状攻击”。

鹤冈八幡宫再建 PK

触发条件：剧本“信长诞生”开始后自动触发。

达成步骤：在玉绳城建设“八幡宫”；在达成“第一次国府台合战”前守住玉绳城。

失败条件：①北条家的大名不是北条氏纲；②北条氏康不属于北条家；③玉绳城失守；④1540年玉绳城仍未建设“八幡宫”。

达成结果：北条氏纲修得特性“幸运”；北条氏康修得特性“根气”。

*注：本战国传的类型属于“武将录”，但是仍归在影响奖杯的大名录列表中。

河越夜战 PK

触发条件：达成“第一次国府台合战”；或剧本“美浓の蝮”开始后自动触发。

达成步骤：①1年内守住韮山城；1年内与武田家的信用达到40；②在敌人包围前任命北条纲成为河越城城主；北条纲成守住河越城；③北条氏康与河越城包围军交战。

失败条件：①北条家的大名不是北条氏康；今川家的大名不是今川义元；武田家的大名不是武田信玄；古河足利家的大名不是足利晴氏；山内上杉家的大名不是上杉宪政；扇谷上杉家的大名不是上杉朝定；②北条纲成不属于北条家；③河越城、小田原城、韮山城不属于北条家；古河御所不属于古河足利家；箕轮城不属于山内上杉家；小金城不属于扇谷上杉家；④经过1年与武田家的信用仍未达到40；⑤北条纲成不是河越城城主。

达成结果：①北条家与今川家、武田家停战3年；②北条氏康修得特性“猛将”；北条纲成修得特性“地黄八幡”。





德川家

甲州征伐

触发条件：剧本“梦幻の如く”开始后自动触发。
达成步骤：包围新府城。
失败条件：①德川家的大名不是德川家康；②德川四天王任意一人不属于德川家；③德川家与织田家不是同盟关系；④新府城属于德川、织田、武田以外的势力。
达成结果：①德川家康修得特性“风林火山”；②武田胜赖死亡。

天正壬午の乱

触发条件：达成“甲州征伐”，本能寺之变发生后触发。
达成步骤：与真田家同盟；6个月内守住新府城。
失败条件：①德川家的大名不是德川家康；真田家的大名不是真田昌幸；②德川四天王任意一人不属于德川家；③新府城在6个月内失守；骏府城失守。
达成结果：德川家康修得特性“外交术”。

小牧・长久手の战い

触发条件：达成“天正壬午の乱”。
达成步骤：①德川家康进入小牧山城；②在击破池田恒兴前，先击破羽柴秀次；③德川家康与池田恒兴交战。
失败条件：①德川家的大名不是德川家康；羽柴家的大名不是羽柴秀吉；清州织田家的大名不是织田信雄；②德川四天王、服部半藏不属于德川家；羽柴秀次、池田恒兴、森长可、堀秀政不属于羽柴家；③岐阜城、犬山城不属于羽柴家；④小牧山城失守；⑤池田恒兴撤退；⑥冈崎城被包围。
达成结果：①德川家康修得特性“野战名人”；②池田恒兴、森长可死亡。

*注：原版中达成“小牧・长久手の战い”后触发的“上田合战”，在《PK版》里被从大名录中删去。

鸣くまで待とう PK

触发条件：剧本“九州征伐”开始后自动触发。
达成条件：与北条家的信用达到60。
失败条件：①德川家的大名不是德川家康；丰臣家的大名不是丰臣秀吉；北条家的大名不是北条氏直；②德川四天王任意一人不属于德川家；北条氏政不属于北条家；③德川家与北条家、丰臣家不是同盟关系。
达成结果：德川家康修得特性“外交术”。

小田原征伐 PK



触发条件：达成“鸣くまで待とう”。
达成条件：①同盟军支配岩付城、江户城、玉绳城、韮山城；②同盟军支配小田原城。
失败条件：①德川家的大名不是德川家康；丰臣家的大名不是丰臣秀吉；北条家的大名不是北条氏直；②神原康政、井伊直政、本多忠胜不属于德川家；北条氏政不属于北条家；③小田原城不属于北条家；④德川家与丰臣家不是同盟关系。
达成结果：①德川家康修得特性“攻城达人”；②北条氏政死亡、北条家灭亡。

江户御打ち入り PK

触发条件：达成“小田原征伐”。
达成条件：①与丰臣家维持3个月的同盟；②在江户城设置“石垣”、“三の丸”；江户城的区画数扩张为8个。
失败条件：①德川家的大名不是德川家康；丰臣家的大名不是丰臣秀吉；②小田原城、高远城、骏府城、滨松城、冈崎城不属于德川家；江户城属于德川、丰臣以外的势力；③德川家与丰臣家不是同盟关系；④江户城失去“石垣”、“三の丸”。
达成结果：德川家康修得特性“土木名人”、“筑城名手”。

关ヶ原の战い PK

触发条件：剧本“关ヶ原の战い”开始后自动触发。
达成条件：①鸟居元忠守住伏见城；德川家康部队到达小山城下；②包围岐阜城；③（剧情会战）德川家康攻击小早川秀秋；击破石田三成。
失败条件：①伏见城被包围时城主不是鸟居元忠；②德川家的大名不是德川家康；石田家的大名不是石田三成；③井伊直政、鸟居元忠不属于德川家；④东军、西军所属的主要大名发生变动；⑤（剧情会战）德川家康撤退；放弃指挥关原之战。
达成结果：①德川家康修得特性“真の武士”、“野战名人”；井伊直政修得特性“先驱け”；本多忠胜修得特性“铁壁”；②西军崩坏，核心人物死亡或被流放。





伊达家

舞い降りた独眼龙

触发条件：剧本“梦幻の如く”开始后自动触发。
达成步骤：①支配丸森城；②将家督之位让给伊达政宗。
失败条件：①伊达家的大名不是伊达辉宗；②伊达政宗、片仓小十郎、片仓小次郎不属于伊达家；③伊达家放弃与最上家的婚姻同盟；④伊达政宗以外的角色继承家督之位。
达成结果：①伊达政宗修得特性“奋迅”；②伊达政宗成为伊达家的大名。

人取桥の战い

触发条件：达成“舞い降りた独眼龙”。
达成步骤：①包围小手森城；②支配本宫城；③支配二本松城；④1年内守住本宫城。
失败条件：①伊达家的大名不是伊达政宗；佐竹家的大名不是佐竹义重；②伊达辉宗、片仓小十郎不属于伊达家；③太田城不属于佐竹家；④芦名家灭亡；⑤本宫城失守。
达成结果：①伊达政宗修得特性“背水”、“幸运”；伊达成实修得特性“殿军”；片仓小十郎修得特性“舍身”；②伊达辉宗、二本松义继死亡。

大崎·郡山合战

触发条件：达成“人取桥の战い”。

达成步骤：①包围中新田城；②1年内守住二本松城。

失败条件：①伊达家的大名不是伊达政宗；最上家的大名不是最上义光；佐竹家的大名不是佐竹义重；②片仓小十郎、伊达成实不属于伊达家；③山形城不属于最上家；太田城不属于佐竹家；④二本松城失守。

达成结果：伊达政宗修得特性“见切り”；伊达成实修得特性“笼城”；片仓小十郎修得特性“军略家”。

摺上原の战い

触发条件：达成“大崎·郡山合战”。

达成步骤：①支配猪苗代城；②支配黑川城；消灭芦名家。

失败条件：①伊达家的大名不是伊达政宗；②片仓小十郎、伊达成实不属于伊达家。

达成结果：伊达政宗修得特性“独眼龙”；伊达成实修得特性“奋迅”；片仓小十郎修得特性“副将”。

庆长出羽合战 PK

触发条件：剧本“关ケ原の战い”开始后自动触发。

达成步骤：在关原之战结束前守住长谷堂城；伊达政宗、伊达成实、片仓小十郎按兵不动。

失败条件：①伊达家的大名不是伊达政宗；上杉家的大名不是上杉景胜；最上家的大名不是最上义光；②片仓小十郎、伊达成实不属于伊达家；直江兼续、前田庆次不属于上杉家；③米泽城不属于上杉家；④伊达政宗、伊达成实、片仓小十郎出阵。

达成结果：伊达政宗修得特性“策士”；片仓小十郎修得特性“知将”；伊达成实修得特性“根气”。



真田家

表里比兴の者

触发条件：剧本“梦幻の如く”开始后自动触发。

达成步骤：①与织田家结成同盟；②与北条家结成同盟；在天正壬午之乱中存续下来。

失败条件：①真田家的大名不是真田昌幸；②真田信幸、真田幸村不属于真田家；③上田城、沼田城失守；④1582年6月时仍未与织田家结成同盟；⑤1585年1月时仍未与北条家结成同盟。

达成结果：真田昌幸修得特性“见切り”；真田信幸修得特性“外交术”；真田幸村修得特性“余禄”。

第一次上田合战

触发条件：达成“表里比兴の者”；或剧本“清须会议”开始后自动触发。

达成步骤：①3年内与上杉家结成同盟；②6个月内守住沼田城；真田昌幸6个月内守住上田城。

失败条件：①真田家的大名不是真田昌幸；②真田信幸、真田幸村不属于真田家；③上田城、沼田城失守；④经过3年仍未与上杉家结成同盟。

达成结果：①真田昌幸修得特性“笼城达人”、“慧眼”；真田信幸修得特性“副将”；真田幸村修得特性“不惜身命”；②与德川家停战2年。



第二次上田合战 PK

触发条件：剧本“关ケ原の战い”开始后自动触发。

达成步骤：①真田昌幸、真田信幸、真田幸村在小山城下待机；②真田昌幸到达沼田城下；③真田昌幸、真田幸村守住上田城；④等待德川秀忠包围上田城。

失败条件：①真田家的大名不是真田昌幸；德川家的大名不是德川家康；②真田信幸、真田幸村不属于真田家；德川秀忠不属于德川家；③上田城、沼田城不属于真田家；④真田信幸与小松姬不是婚姻关系；⑤经过60天仍未到达小山城下；经过60天仍未到达沼田城下；⑥真田昌幸、真田幸村在上田城外与德川秀忠交战；⑦上田城被包围时真田昌幸、真田幸村不在城内。

达成结果：真田昌幸修得特性“笼城达人”；真田幸村修得特性“野战名人”。





岛津家

三州统一战

触发条件：剧本“信长包围网”开始后自动触发。

达成步骤：①岛津义弘迎击伊东义佑；②支配佐土原城、肝付城。

失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津义久、岛津义弘、岛津岁久、岛津家久不属于岛津家；③加久藤城被包围；④伊东义佑撤退。

达成结果：岛津义弘修得特性“舍て奸”；岛津义久修得特性“军略家”。

高城川の战い

触发条件：达成“三州统一战”。

达成步骤：①岛津家久作为城主，与山田有信守住高城；②岛津义久、岛津义弘、岛津岁久作为高城的援军。

失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；大友家的大名不是大友宗麟；②岛津义久、岛津义弘、岛津岁久、岛津家久、山田有信不属于岛津家；③高城失守；④山田有信、岛津家久从高城逃离。

达成结果：岛津家久修得特性“笼城”；山田有信修得特性“笼城达人”；岛津义弘修得特性“鬼”；岛津岁久修得特性“副将”。

冲田畷の战い

触发条件：达成“高城川の战い”；或剧本“梦幻の如く”开始后触发。

达成步骤：①支配人吉城；②岛津家久在冲田畷布阵、迎击龙造寺军。

失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；龙造寺家的大名不是龙造寺隆信；②岛津义久、岛津义弘、岛津岁久、岛津家久不属于岛津家；③村中城不属于龙造寺家。

达成结果：岛津家久修得特性“舍て奸”、“野战名人”。

九州统一

触发条件：达成“冲田畷の战い”。

达成步骤：①用强攻攻陷岩屋城；②支配九州所有的本城。

失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津义久、岛津义弘、岛津岁久、岛津家久不属于岛津家；高桥绍运不属于大友家；③大友家灭亡；④岩屋城被强攻以外的方式攻陷。

达成结果：①岛津义久修得特性“慧眼”、“真の武士”、“笼城达人”；岛津家久修得特性“波状攻击”；②高桥绍运死亡。

户次川の战い PK



触发条件：剧本“九州征伐”开始后自动触发。
达成步骤：①岛津家久、岛津丰久在丰后松尾布阵；②岛津家久部队与仙石权兵卫交战。
失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津义弘、岛津家久、岛津丰久不属于岛津家；仙石权兵卫、十河存保不属于丰臣家；③府内馆不属于大友家；④仙石权兵卫到达丰后松尾。
达成结果：①岛津家久修得特性“封杀”；岛津丰久修得特性“波状攻击”；②长宗我部信亲、十河存保死亡。

岛津の退き口 PK

触发条件：剧本“关ヶ原の战い”开始后自动触发。
达成步骤：①包围伏见城；②岛津义弘、岛津丰久在小谷城（长滨城）布阵；岛津军不参加关原之战；③岛津军到达关原；④岛津军到达大垣城；⑤岛津义弘到达伊势关；⑥岛津义弘到达堺。
失败条件：①岛津义弘、岛津丰久撤退；②岛津义久不属于岛津家；③在小谷城（长滨城）布阵前关原之战已经开始；④岛津军参加关原之战；⑤经过60天仍未到达关原；⑥岛津军入侵国友；⑦西军全灭。
达成结果：①岛津义弘修得特性“远路踏破”、“舍て奸”、“真の武士”；②长寿院盛淳死亡。



长宗我部家

土佐统一

触发条件：剧本“信长包围网”开始后自动触发。
达成步骤：①包围中村御所；②3个月内实施政策“一领具足”；③长宗我部元亲迎击一条兼定。
失败条件：①长宗我部家的大名不是长宗我部元亲；一条家的大名不是一条兼定；②香宗我部亲泰不属于长宗我部家；③经过3个月仍未实施“一领具足”；④中村御所不属于长宗我部家；⑤一条兼定撤退。
达成结果：①长宗我部元亲修得特性“策士”、“鬼”；②一条家灭亡。

四国统一



触发条件：达成“土佐统一”。
达成步骤：①与织田家的信用达到100；支配白地城；②支配胜瑞城、十河城、汤筑城。
失败条件：①长宗我部家的大名不是长宗我部元亲；织田家的大名不是织田信长；②香宗我部亲泰不属于长宗我部家；③长宗我部家与织田家变成交战状态。
达成结果：长宗我部元亲修得特性“不屈”、“慧眼”；香宗我部亲泰修得特性“外交术”、“副将”。



战阵录

“全特性修得”的奖杯要求修得包括幕府役职和朝廷官位在内的所有特性，部分役职/官位可以用取巧的方法快速获得，比如直接选择足利家开局就是“征夷大将军”，丰臣秀吉、丰臣秀次随着历史剧情的发展也必定会被任命为“关白”。不过仍有少量役职/官位需要达成特定的战阵录才能得到，其中最为特殊的是“探题”——惟有以特定区域且没有专属大名录的势力开局才可以触发战阵录，完成后就任对应地区的探题。探题分为奥州、羽州、西国、九州四个区域，就任任意一个皆可，下面会介绍一种比较快捷的完成方法。另外役职类的“管领”、“关东管领”在完成上杉家大名录的过程中自然可以修得，就不重复说明了。

九州探题を自称せよ

触发条件：选择剧本“家督相续”以岛津家开局（初期大名就是“守护”），依次完成通常战阵录“富国强兵”、“城下町を广げよう”、“领土扩大”后触发。
达成步骤：支配九州地区的所有本城。
失败条件：开始以成为“管领”为目的的战国传。
达成结果：就任“探题”。

右大臣に就任せよ

触发条件：支配10座本城。
达成步骤：支配本城15座以上。
失败条件：无。
达成结果：就任“右大臣”。

左大臣に就任せよ

触发条件：达成“右大臣に就任せよ”。
达成步骤：支配本城20座以上。
失败条件：无。
达成结果：就任“左大臣”。

关白に就任せよ

触发条件：达成“左大臣に就任せよ”。
达成步骤：支配本城40座以上。
失败条件：无。
达成结果：就任“关白”（与征夷大将军不冲突）。

征夷大将军への道

触发条件：足利家不存在的前提下支配25座本城。
达成步骤：①支配本城30座以上；②支配二条御所/伏见城。
失败条件：无。
达成结果：就任“征夷大将军”。



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

奖杯攻略

奖杯总数	39	铜杯	14	银杯	20	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	60小时
在线奖杯	0
最少通过关次数	8
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线



这次的《威力加强版》非常不厚道，奖杯是作为追加包的形式直接跟在本体后面的，而且追求奖杯就不能滥用编辑功能，这也导致本作彻底与“白金神作”无缘。不过奖杯的难度并不高，而且本作加入了实施“惣无事令”的政策通关方式，因此节奏比以往的系列作品更快。相对耗时的是各势力的大名录，以及“全特性”、“全家宝”、“全武将”等积累型奖杯——如果玩家直接玩的是《PK 版》，在完成这些奖杯时反倒更麻烦，因为本作追加了大量新武将和特性。建议玩家先从相对简单的大名录入手，解锁奖杯的同时也能熟悉系统。由于完成大名录时己方往往已具备一定的实力，故选择合适的大名也可以有效缩短通关时间，比如“信长包围网”剧本的织田信长，“梦幻の如く”、“九州征伐”剧本的羽柴秀吉。在通关各剧本的过程中注意累积型奖杯的收集，武将和家宝可以最后到假想剧本“群雄集结”中查缺补漏。

本作对应交叉存档（Cross Save）功能，且 PS3 版与 PS4 版属于不同的奖杯组，因此只要玩家达成游玩记录中的所有项目，上传云存档后游玩 PS4 版可以立刻获得白金。再次提醒，**一旦在势力选择时使用配置编辑功能，在游戏的过程中使用编辑功能，或是选择机能菜单中的“デモプレイ”将我方势力交给电脑控制，都无法更新游玩记录（プレイ记录）以及获得奖杯！**

本体奖杯

全记录达成　白金
取得条件：获得其他所有奖杯

同盟缔结　铜杯
取得条件：初次缔结同盟

施设建设　铜杯
取得条件：初次建设设施

婚姻同盟缔结　铜杯
取得条件：初次缔结婚姻同盟

支城筑城　铜杯
取得条件：初次建筑支城

会战胜利　铜杯
取得条件：初次会战胜利

敌据点制压　铜杯
取得条件：初次压制敌方据点

敌大名家讨伐　铜杯
取得条件：初次灭亡大名家

国人众援军　铜杯
取得条件：初次接受国人众的援军

シナリオクリア　铜杯
取得条件：初次完成剧本

取込50回达成　铜杯
取得条件：拉拢国人众累计50次
奖杯说明：选择剧本“梦幻の如く”以织田信长开局，开场时领地范围内可拉拢的国人众就有30个左右，全部拉拢后存档重开（资金不够就卖粮），再重复一次即可迅速跳杯。

全施设建设　铜杯
取得条件：建设过所有的设施

人口70000达成　银杯
取得条件：据点人口达到70000人
奖杯说明：选择剧本“梦幻の如く”以织田信长开局，初期二条御所的人口就多达5万8。拉拢周边的“延历寺众”、迅速用整备指令拓宽道路，集中在该城建设容易提升人口的设施、设备，并辅以政策“关所撤废”，之后就静待人口慢慢增长即可。

获得信用5000达成　银杯
取得条件：获得的信用累计达到5000





全政策实施　银杯
取得条件：实施过所有的政策
奖杯说明：虽然大名在修得专长“创造”后可以无视创造性实施三大种类的政策，但是仍有一些势力限定的政策无法选择。最快的方法是借助假想剧本“群雄集结”，拥有专属政策的大名在这里全都可以直接使用，注意开局选择对应的专有政策后，还要进行一个月才会记录在案。

全特性修得　银杯
取得条件：修得过所有的特性
奖杯说明：由于《PK版》中自制武将可以选择成长类型，原版中比较麻烦的角色专属特性，如“七难八苦”、“西国无双”等都能够比较容易地获得了，耗时的反倒是官位、役职类特性。除了前文“战国传”攻略提到的特殊役职/官位外，大部分官位类特性在压制二条御所后向朝廷慢慢奏请即可；役职类特性推荐选择剧本“信长包围网”，以与足利家联合的势力进行游戏，在保证足利家存续的情况下，等AI控制的征夷大将军授予，有一定的随机性。

全家宝获得　银杯
取得条件：获得过所有的家宝
奖杯说明：建议在达成其他奖杯后，选择“群雄集结”剧本，一边招募家臣、一边收集家宝。家臣拥有“数寄者”特性的话可提高效率。以非假想剧本收集很有可能会错过“平蜘蛛釜”，松永久秀自杀的事件发生后该家宝就会彻底消失。



织田·丰臣家全大名录达成 银杯

取得条件：达成织田·丰臣家的所有大名录

武田家全大名录达成 银杯

取得条件：达成武田家的所有大名录

上杉家全大名录达成 银杯

取得条件：达成上杉家的所有大名录

毛利家全大名录达成 银杯

取得条件：达成毛利家的所有大名录

北条家全大名录达成 银杯

取得条件：达成北条家的所有大名录

全大名录达成 金杯

取得条件：达成所有的大名录

奖杯说明：包括织田·丰臣、武田、上杉、毛利、北条、德川、伊达、真田、岛津、长宗我部，共10个大名。浅井、今川、石田等大名录不包括在内，具体资料请参看前文攻略。达成目标的大名录后就可以存档退出，无需打通该剧本。

シナリオ「家督相続」クリア 银杯

取得条件：完成剧本“家督相续”

シナリオ「桶狭间の战い」クリア 银杯

取得条件：完成剧本“桶狭间の战い”

シナリオ「信长包围网」クリア 银杯

取得条件：完成剧本“信长包围网”

シナリオ「梦幻の如く」クリア 银杯

取得条件：完成剧本“梦幻の如く”

惣无事令を实施してクリア 银杯

取得条件：实施政策“惣无事令”完成剧本

天下统一クリア 金杯

取得条件：消灭所有的大名家并通关

奖杯说明：与上一个奖杯正好相反，不能实施“惣无事令”而是以纯武力的形式扫平天下通关。

全エンディング达成 金杯

取得条件：达成所有的结局

奖杯说明：本作共有5种结局，达成条件分别如下——①“彼方の地平へ”，以织田信长通关；②“完全统一”，支配所有据点通关（即不实施“惣无事令”）；③“新国家创造”，主义为“创造”的状态实施“惣无事令”通关；④“新幕府开辟”，主义为“中道”的状态实施“惣无事令”通关；⑤“古制回归”，主义为“保守”的状态实施“惣无事令”通关。其中，第一种结局的优先级大于后面四种。

“梦幻の如く”剧本的织田家最适合快速通关，我方的优势非常明显，低难度下把战斗全权交给AI军团负责即可。实施“惣无事令”通关后读取存档，利用“隐居”指令更换大名，并通过改建设施令势力的“主义”达到要求，如此通关3次。最后用武力扫平日本全境，就可以一次达成全部5种结局。

全史实武将获得 金杯

取得条件：所有的史实武将作为家臣

奖杯说明：建议在达成其他奖杯后，选择“群雄集结”剧本查缺补漏。假想剧本中武将是直接出现的，不需要等其成年。但要注意，国人众的头领武将如风魔小太郎等，只有通过拉拢才能令其加入，切勿遗漏。



《PK版》追加奖杯

引拔成立 铜杯

取得条件：初次拉拢敌将成功

全设备改修 铜杯

取得条件：改修过所有的设备

连合胜利 铜杯

取得条件：作为连合的盟主，消灭敌方连合盟主

シナリオ「信长诞生」クリア 铜杯

取得条件：完成剧本“信长诞生”

シナリオ「美浓の蝮」クリア 银杯

取得条件：完成剧本“美浓の蝮”

シナリオ「九州征伐」クリア 银杯

取得条件：完成剧本“九州征伐”

シナリオ「关ヶ原の战い」クリア 银杯

取得条件：完成剧本“关ヶ原の战い”

下克上 银杯

取得条件：开始时选择只有支城的势力完成剧本

奖杯说明：建议在选择势力时，直接按△键作成一个新势力，自制大量四围全满的武将可以轻松地扫平天下。



《夏莉的工作室》是今年笔者比较满意的一部作品，虽然在技术力上比不上次世代的游戏，但她也有很多优秀的特点在里面。其实说实话，“《工作室》系列”真的是一部需要耐心，慢慢去挖掘当中精髓的游戏。通过无数次调合制作出理想道具的那一刻，带来的成就感往往超过了拿去虐杀BOSS时的快感。而且日期取消，玩家可以不受限制，更深入地去研究炼成，这不得不说是系列的一大进步。

文 宇宙人 美编 anubis

PS3	夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士		Gust	角色扮演
	シャリ-のアトリエ~黄昏の海の炼金术士~			日版
	2014年6月26日	本地1人		对应年龄：12岁以上
	售价为6000日元			

系统详解

基本操作

按键	地图	战斗
○键	调查/确认	确认/发动援护
□键	攻击	发动援护
△键	打开菜单	调查情报/发动援护
×键	跳跃/取消	取消
L1/R1键	调整视角	-
START键	打开地图跳跃菜单/存档、设定菜单	-
SELECT键	打开日常课题菜单	-

主菜单



干劲槽

主菜单中夏莉头像旁边的槽，用于表示夏莉此时的干劲状态。干劲槽会随着完成课题而增加，反之如果长时间内都没有完成课题就会下降，干劲高能够得到不少有利效果，比如采取数量增加、移动速度加快、战斗结束之后BURST槽减少量减少。干劲槽只影响游戏前期，到了流程的后期干劲会一直维持在最高状态。

道具箱（コンテナ）

道具箱，即玩家的仓库，在城镇或者船上的时候才会显示。游戏中玩家获得的所有素材、调合出来的所有道具都会放在这个箱子里。箱子按照使用道具、装备、材料、调合、重要分门别类放好，也可以按SELECT键查看整个箱子。箱子的大小没有限制。而玩家每次进入工作室的时候，采集回来的素材都会全部强制放进这个箱子里面。

背包（カゴ）

在采取地里采集或者战斗胜利后得到的道具都会先放进这里，背包的大小有限制，如果装满了要舍弃其他道具。不过因为在中期可以驾船出海，整个工作室都会跟着玩家跑，所以基本上不用担心道具爆满，必要的时候回去卸货就行了。

探索装备

在采取地中探索或者战斗的时候炼金术士所能使用的消耗品道具，这些道具不会占用背包的空间，但是对摆放有一定要求。探索装备的背包最初只有4×3格，随着剧情推进会逐渐增加。每一件在采取地或者战斗中可使用的消耗品（武器、回复药等）都会占用一定方格空间，最小的占1格，最大的占9格，而且形状也各有不同。玩家准备道具的时候需要考虑怎样拼到这个空间里面，争取最大地利用背包的空间。



需要补充的一点是，本作并不存在真正意义上的“消耗品”，这些道具在外面一旦用完，只要回去ステラ－ド就会全部补充满。所以调合出强力道具之后不用吝惜，尽情使用就行了。

战斗装备

既然有战斗系统自然少不了装备。每一位角色都可以装备一把武器、一件防具以及两件饰品。每个角色都有各自专用的武器类型，而防具分服、轻装和重装三种，其中服是所有人都可以穿，轻装是ユリエ和ウィルベル专用，重装则是コルテス、ミルカ和ホムラ才能穿。服装和武器可以在商店购买（通常只能买一次）或者在采取地的宝箱、怪物掉落获得。但是性能都不敢恭维，真正好的装备必须靠自己合成。而合成需要到ミルカ的工作室进行。装饰品则可以自己合成。

日常课题（ライフタスク）

本作流程推进的核心系统，课题分主线、心、技、体、人5种，其中后4种我这里归类为自由课题。主线课题是推进游戏流程的核心，详细的后文再叙述。

而自由课题则是一些要刷的要素，其名字就是出现条件，比如击破多少敌人，调合什么道具多少遍等等。心系列的课题跟玩家的动作有关，比如完成多少个任务、跳跃多少次等等。技系列课题是跟调合有关，出现条件是某一种类的道具调合多少遍，而完成条件是要调合出带有指定效果或者潜力的道具。体系列的课题是跟战斗有关。而人系列的课题则是跟其他角色的支线剧情有关。部分课题完成之后会获得一定奖励，常见的是调合经验值和战斗经验值。而且最重要的是能提升夏莉的干劲。

自由课题只能在完成了这章的主线到进入下一章之前完成，这段时间内完成这些课题的同时还要避免不要触发主线课题，以免触发了下一章的主线剧情。



成长系统（グロウシステム）

角色等级升到Lv40以上之后就会开启成长系统，成长系统在角色状态菜单按△键进入。玩家可以将成长点数分到不同的能力上以增强角色的实力，可以成长的项目除了最基本的攻击力和防御力之外，还有一些角色专属的特殊技能。学会不同技能所需的点数不同，而点数获得方法是Lv40以后每升一级就加1点。因此玩家可以自由地，根据自己的需要和战斗偏向来强化自己的角色。

ステラ－ド基本设施

财协组合本部：领取、报告完成依赖任务的地方

商店：本作的商店有カトラ（目抜き通り）、ロ－ゼミア（港）和リンカ（ペリアン商会）以及前作女主角艾丝卡开的商店（ハンタ－たまり场），随着流程推进逐一开放。此外到达东部大陆的ファ－ヴ村之后那边还有ハリ－的商店。

ミルカ的工作室：合成武器和防具的地方，此外还可以进行一些素材和道具的分解，但是当中只有一小部分能继承潜力。

街の水源：每过一段时间可以来这里取水。

炼金术篇

本作的调合流程可以分成4个步骤，在调合某种道具之前要先获得该道具的调合菜单，回去工作室学习之后才能进行调合。菜单记载在参考书里面，而绝大部分的参考书都能直接在商店买到，随着游戏流程推进就会入货。不过本作因为有两名主角，她们有只有自己才能制作出来的独特道具，所以两人都无法学会所有调合菜单。而且由于她们的调合技能有差别，极个别道具能发挥出来的极限也有一点点差异。当然，绝大多数情况还是一样的。

另外，两位主人公是有炼金等级的，这个等级跟战斗等级独立区分开来。每次调合成功之后会获得一定额的经验值，一般这个经验值等于调合道具的等级，首次合成会有额外奖励，但高等级合成低等级道具的时候会扣减一些。随着不断调合升级之后能学会更多调合技能。另外，玩家的炼金等级必须达到该道具的指定等级才能进行调合，不能像“艾兰德”三部曲那样越级进行，但相对地不会出现调合失败的情况。



Step 1：选择调合道具

1. 菜单列表，显示目前已经学会的菜单，蓝色线划掉的菜单因为材料不足无法合成，而红色线是炼金等级不够无法合成。

2. 道具的外观，没合成过的道具只有剪影。

3. 探索装备格里的默认占用格数和默认方块形状，只有探索装备才有的项目，旁边的数字是该道具默认使用次数。

4. 属性值，表示这个道具作为素材使用的时候能发挥出的属性值。

5. 数量，一次合成所生产的数量。

6. 需求素材和数量。

7. 该成品所能呈现主效果。



Step 2：选材

1. 素材等级。

2. 调合技能格。

3. 素材的属性值。

4. 玩家所持有的该素材数量。

5. 素材的外观，有时候只要求某个类型，只要符合类型要求的所有东西都能作为素材，而标注了“调合可能”的素材可以按△键进行调合。

6.Cost Lv，所有素材的Lv总和。

7. 素材里拥有的属性，如果所有素材选完之后都没有某项属性，那该属性对应的调合技能也无法使用。

8. 主效果预测，目前所选素材默认附带属性值总和，但这个并非最终值。



Step 3：素材投入

1. 调合技能。

2. 调整后的属性值＆触发的主效果。

3. 素材道具，下方的格子是技能格。

4.Chain值。

5. 成品状态，其中包括占用格数、使用次数、潜力、数量、效力。



属性值＆主效果

攻击、回复、装饰类道具以及ミルカ那边合成的防具和装备雷道具通常附带多种效果。哪怕是相同的道具也有可能出现不同程度，或者截然不同的效果。就以最简单的炸弹（フラム）为例，火属性伤害就有弱、中、强三个档次。这个效果取决于合成时选材和调合技能配搭的属性值。

属性值有火、水、风、土四种属性，每个素材都有不同的属性值。调合的时候当属性值达到主效果的要求范围时，成品就会出现该效果。还是拿炸弹（フラム）为例，当素材的火属性值总和不足40的时候效果是“火ダメ－ジ・弱”、40～64之间是“火ダメ－ジ·中”，如果堆到65以上就会变成“火ダメ－ジ・强”。

当然，道具的主效果有很多，并非属性值要求越高的主效果越好，低属性值要求的主效果也有很强力的。比如“龙の杯”第二个效果“HPMP回复・超”发动条件是水属性值必须在75～84这个范围内。所以调合之前要先决定自己想要的效果，然后再进行调整，这个过程才是本作调合系统的一大乐趣。

效力

衡量道具优质度的参数，对消耗品道具以及武器装备来说，效力还会以一定比例提升道具的效果或装备的性能，所以如果想制作出最好的道具，必须想办法将效力提升到最高，本作效力最高值为999。成品的效力首先取决于素材，原则上素材的效力平均值就是成品的效力。但是合成的时候能继承的效力上限是120。换言之，在不用任何调合技能的情况下，无论用999效力的素材还是用120效力的素材，调合出来的成品效力都是120。不过还好能用调合技能提升道具的效力，要制作999效力的道具一般也要炼金等级Lv99才能实现。



调合技能

素材投入阶段可说是整个调合流程最重要的阶段，玩家可以使用各种调合技能调整素材的Cost Lv、属性值和效力，将成品调整成自己想要的效果。调合技能随着炼金等级提升能够学会，这些技能本身也有4个属性之分，如果素材里没有某一项属性值，那么对应属性的技能也无法使用。4种属性分类里面，火属性主要调整属性值，水属性是综合调整（等级、隐藏效果等），风属性是追加潜力，土属性则是提升效力。

调合技能有些只作用到单个素材上（比如属性值调整类），也有一些会影响成品（追加潜力类），技能要放到素材的技能格上，而技能格数量取决于素材本身。单个素材有0～4格，附带“调合スキル枠増加”的能加一个，最多不超4个。所有素材的技能格总和就是这个道具可以使用调合技能的数量，但有些调合技能会占用多个技能格。一次调合里面，同一个调合技能只能使用1次。

Chain值

学会了调合技能“チェイン调合/チェイン炼成”之后，设置调合技能的时候就会积蓄一个Chain值。每个技能的基础Chain值是10，同种属性的调合技能左右相连得放置时，Chain值会呈几何级别叠加。即两个相连的时候，Chain值是10+10×2=30，三个相连为10+10×2+10×4=70，以此类推。发生Chain的倍率还需要一个条件，就是素材要带有连锁属性的属性值。比如某个素材没有火属性值，那么就算设置4个火属性技能相连也不会触发上述的倍率，只有40Chain值。

Chain可以通过“チェイン変换·效力”等技能转化成效力或者属性值。

如果大家觉得难以理解的话只要记住：设置调合技能的时候只要保证所有素材都有A属性值，并且将A属性的技能连着放在一起就能积蓄Chain值，9连可以达到9999Chain值，最后再装备效力转换就能制作出效力999的道具了。

笔者调合后期的道具时，所准备的每个素材都是“传承ソウル”和“调合スキル枠増加”外加一个成品里自己想要的技能。这样才能制作出既有自己想要的潜力又有999效力的道具。

Step 4：潜力继承

调合的最后一个步骤就是继承潜力。衡量一个道具实用价值除了效果之外，另一项就是潜力。潜力有很多种，比如加强道具效果、增加使用次数，加强武器的攻防参数等等。潜力可以直接从素材继承过来，也可以用“潜力レベル上升”等技能引发出道具本身的潜力。但是一个道具只能保留最多3个潜力，而且潜力继承也有道具类型的限制，比如防御力+5之类的潜力不能继承到武器上。

继承潜力的时候需要消耗PP点数，每个成品的PP点数最初只有10点，但是如果调合素材中有“引き继ぎPP+x”“PP枠扩张”等潜力，那么继承的时候PP点数也会相应增加。继承越强的潜力需要越高的PP点数，某些潜力PP点数甚至超过了10。所以在准备素材的时候除了要关注想要的潜力之外，“PP枠极大化”之类的潜力也必不可少。

Cost Over

每一个目标道具都有一个最大Cost Lv值，玩家选择的素材Lv总和不可以超过最大Cost Lv值，否则就会发生Cost Over。发生Cost Over的时候虽然也能强行调合，但是无法从素材中获得属性值（全部为0），只能引发属性值要求最低的效果。道具的效力也会变成0（但是依然可以用Chain转化成效力的技能强制提升素材的效力，但最高只能提升到899）。所以调合的大前提是要保证不Cost Over，如果必须选用到高级的素材，可以用调合技能降低部分素材的等级避免Cost Over的情况。

潜力合成

在继承潜力的时候，如果同时有两个类型相同效果不同的潜力存在，这两个潜力就会合并成一个更强的潜力，比如同时存在一个“攻击力+5”和“攻击力+10”会合并成“攻击强化”（攻击力上升15点）。前期用这个方法可以获得一些较为强力的潜力。

战斗篇



1. 前锋角色状态
2. 后卫角色状态
3. 指令
4. BURST槽
5. 必杀技槽
6. 行动槽
7. 角色状态，场地效果情报（需按△键调出来）

基本战斗流程

本作战斗系统基本上沿用前作，采用的是3前锋3后卫的6人战斗系统。敌我双方的角色会根据速度排列攻击顺序，如果是以先制攻击（在地图上直接攻击怪物）进入战斗，作为主角的夏莉会强制最先行动。后卫角色是不会出现在战场上的，所以不会进入行动槽，而且也没有自己的回合。而前锋角色倒下之后仍然会进入自己他的回合，此时可以选择将后卫角色换出来或者待机。如果前方角色全部倒下会强制将所有能战斗的后卫角色换出，直到全部角色都倒下了才会战斗失败。

援护

援护系统是本作战斗的核心之一，后卫的作用也是体现在这里。援护分两种，一种是当前锋攻击结束之后，马上换出后卫并攻击对手的援护攻击，另一种是前锋遭到攻击的时候，让后卫登场防御抵挡伤害的援护防御。发动援护之后，后卫角色会跟被援护的角色换位。

后卫角色最多可以设置三个，从左到右分别对应□、△、○三个键位。只要在发动援护的时机按下对应按键就能让该角色登场援护。

使用了援护之后，替换下来的角色头像会变暗，亮的部分作为援护槽，援护槽会随着回合经过而回复，当重新充满了之后，这名角色就可以给前锋进行援护了。



交代连携&协力攻击

通常来说一次攻击里面只能使用一次援护攻击，但是进入BURST状态之后，如果有多名后卫的援护槽是满的话，那么援护攻击之后还可以让其他后卫再发动援护攻击，从而形成连携。值得一提的是，援护攻击跟普通攻击无论动作和效果都是不一样

的。假设三名后卫的援护槽都满的情况下，后卫 1 发动援护攻击之后后卫 2 可以接着攻击，这招称为交代连携，此时后卫 2 使出的攻击威力比援护攻击和普通攻击更高，范围更广。后卫 2 攻击完之后如果接着让后卫 3 攻击，此时会使出协力攻击（Variable Strike），此时其余两名前锋会各自攻击对手一次，然后后卫 3 再发动一次华丽的大威力攻击。

因为交代连携和协力攻击是不消耗 MP 的，加上 BURST 状态本身的威力加成，伤害非常可观。所以战斗的时候可以尽量找机会发动。不过要注意，如果前卫有人倒下了是不能发动协力攻击的。



BURST状态

本作新加入的系统，我方角色攻击敌人的能使 BURST 槽增加，而受到攻击则会减少，当 BURST 槽涨到 100% 以上的时候就会自动进入 BURST 状态，在 BURST 状态下，我方所有角色的攻击伤害都会大幅提高，除此之外，BURST 状态下连击数（画面左上方的 Chain 值）不会因为敌人行动而中断，连击数越高，攻击的伤害还会进一步提高。交代连携、协力攻击这些系统也要在 BURST 状态下才能发动，因此在面对强敌的时候要尽量争取更多发动 BUSRT 状态的机会。

BOSRT 槽最高可以蓄到 150%，但是 100% 的时候就会强制发动，因此如果想积蓄更多的 BURST 槽更要善用援护系统，比如在 90% 的时候，下一位角色攻击之后接上援护攻击，这样就能一口气获得提升 BURST 槽，获得更高的数值。

BURST 状态发动之后，我方角色每次行动都会减少一定值，下降到 0% 的时候就会回到普通状态。

场地效果&FIELD BURST

跟特定的强力敌人战斗，或者使用了场地事件“强敌遭遇”进入战斗会触发这个场地的效果，这些效果通常是负面的，比如全部角色移动速度下降，中毒，不能回复 HP，不能救倒下的同伴等等。这些效果会为战斗提高不少难度。不过也有解决的方法。

第六章到达水晶溪谷之后解锁 FIELD BURST，这个系统是当玩家发动 BURST 状态之后，如果 BURST 槽一定值以上的话，就可以选择后卫的 FIELD BURST 技能发动，110% 以上可发动 1 个，120% 以上 2 个，130% 以上三人都可以发动。每个人的 FIELD BURST 技能都是不同的，当 FIELD BURST 生效时还会临时踩掉原有的场地效果。FIELD BURST 效果会进一步增加 BURST 状态带来的影响，能为战斗带来不少便利。BURST 状态结束，FIELD BURST 效果也会消失，原有的场地效果也会回来。

必杀技

角色 Lv30 以上的时候就能学会必杀技（ウィルベル要在第八章打倒水之王之后才能学会），此后在 BURST 槽旁边可以看到一行紫色的必杀技槽。必杀技槽必须在 BURST 状态下，发动后卫的连携攻击才能提升，当升到 100% 之后就能发动华丽强力的必杀技。

必杀技对象基本上都是单体的，威力巨大，建议在 BURST 状态下堆高连击数再用，这样可以进一步发挥它的价值。必杀技槽蓄满了之后会一直维持着，即使战斗结束，甚至回去村子之后还会保留。所以挑战大型 BOSS 之前可以事先积蓄必杀技槽。



Break

敌我双方的角色在连续遭到攻击的时候会积蓄 Break 值，这个数值在行动槽上用一个五角星符号表示出来，Break 值一旦蓄满了会陷入 Break 状态，角色会产生眩晕，眩晕状态下该角色到自己的回合会无法行动。战斗的时候善用这一点可以封锁强敌的会行动，但是也要注意避免我方角色陷入 Break 状态。Break 状态在角色受到一次攻击或者经过一个回合之后就会自动解除。

时间型道具

部分技能、道具发动之后经过一段时间还会产生第二次效果，此时这种道具也会进入到画面右边的行动槽。当行动槽轮到该道具的回合时就会发动效果。道具上的数字表示会发动的次数。一些强力的回复道具做成时间型的话能获得不错的回复效果。当然，后期也要注意有很多 BOSS 会使用时间型的技能，给我方造成连续的伤害。

本作的流程推进

正如前文所说本作的流程改成了章节形式推进，而每一个章节可以分两部分，第一部分是主线剧情阶段，这阶段内不能完成主线以外的课题。当完成全部主线之后就会进入第二个阶段——自由活动阶段，自由课题也只有在这个阶段能完成。在自由活动阶段中也会有一定数量的主线课题，而且画面左上方夏莉的头像会变成一条透明的槽，每当玩家完成一个主线课题之后槽就会增加，主线课题后面有一个附加数值，这个是对应槽的上升量，升到 100 为满。升满之后回到工作室就会出现提示问玩家是否结束这一章，如果选“はい”就会进入总结画面并且进入下一章的主线剧情阶段，如此反复。

主线流程攻略

序章

夏莉丝缇拉视点

剧情之后会问是否进入教学模式，如果对系列不够熟悉的玩家可以选择“はい”熟悉一下。先到炼金釜进行调合，选择“リフュ－ルパット”进行合成，材料都已经事先准备好的了，合成成功之后触发剧情。不过药效不太好的样子，只好再找其他素材来调合。在房间下方的箱子找到新的素材，再去调合一次“リフュ－ルパット”，制作成功后进入剧情。把老爷爷的腰治好之后，系统会让我们准备探索装备。准备好之后就会来到大地图外面，这部分是采集和战斗的教学，战斗结束后触发剧情，然后进入夏洛特视点。

夏洛特视点

初始剧情结束之后前往“财协组合本部”领取任务，然后回去“目抜き通り”，路上有发现不少紫色发光的地点，将这些地点全部打扫（采取）就能完成任务，回去财协组合本部报告即可触发剧情，序章结束，OP 结束后会让玩家选择难度以及主人公。



1 夜明け前の月
夜明け前の太阳

夏莉丝缇拉篇主线课题

顺序	名称	内容
1	もう一度相谈しよう	到财协组合本部触发剧情
2	中央の手传いをしよう	到“丰饶の海・东部”采集和打倒怪物
3	调查の报告に行こう	回去财协组合本部报告
4	船に戻ろう	回到船上触发剧情

序章剧情过后再进入财协组合本部触发剧情，之后跟财协达成了互相帮助的关系，于是第一步要去帮忙调查“丰饶の海”。前往丰饶の海・东部，只要将所有采取点采集一遍以及杀死全部敌人即可完成。完成任务之后回去财协报告即可触发剧情，之后ソ－ル会派遣ホムングルス来帮忙，之后开启“场地事件”系统。回去船上触发剧情，本章主线部分结束。之后就能自由开始完成课题了。



夏洛特篇主线课题

顺序	名称	内容
1	頑张って仕事をしよう	前往丰かの谷将全部采集点采集一遍，之后会触发剧情解锁奖杯“憧れの炼金术士！？”
2	调查结果を传えよう	回去财协组合本部报告
3	母亲に报告しよう	回去家里跟母亲报告触发剧情，剧情后ミルカ入队
4	师匠にも报告しよう	去街はずれ跟ウィルベル报告，之后剧情后本章主线结束

2 月の照らす街道
阳の当たる坂道

夏莉丝缇拉篇主线课题

顺序	名称	内容
1	商会に行こう	前往ペリアン商会
2	商会の依赖を达成しよう	在死者の地执行场地事件，采取分担、强敌击破、发现遗物三个项中任意执行一项并完成即可
3	商会に报告に行こう	回去商会报告
4	船に戻ろう	回去船上

在ソ－ル的建议下，シャリ－准备前往ペリアン商会寻求协助。商会的位置在ステラ－ド广场北边。在商会触发剧情之后就可以使用リンカ的商店了。之后



还会开启下一个课题“商会の依赖を达成しよう”，课题出现之后前往大地图会出现两个新地标，分别是常夜林道和死者の地，去死者の地之前要先穿过常夜林道。完成课题之后回去商会报告，之后返回船上触发剧情，リンカ会登门拜访シャリ－，并且带来一本参考书“古式制法书”。此后就能自由地执行其他心技体人的课题了。

夏洛特篇主线课题

顺序	名称	内容
1	オ-トマタを探そう!	前往时の止まりし遗构调查放在那里的オ-トマタ
2	アルに报告しよう	调查之后回去ステラ-ド广场向アルバ-ト报告
3	母亲に报告しよう	回家向母亲报告触发剧情，之后本章的主线部分结束

3 そよぐ夜の气配
夕暗の中の明日

夏莉丝缇拉篇主线课题

顺序	名称	内容
1	组合に相谈しよう	前往财协组合
2	船の修理の准备をしよう	存1000金，并且去见ホムラ的熟人（ロ-ゼミア）
3	组合にお金を持ちっていこう	回去组合交纳1000金
4	船に戻ろう	完成上一个任务后回去船上的工作室

テオク－ガ老爷爷还是为修船的事情而一筹莫展，夏莉心里下定决心要更加努力地帮忙，于是决定先去跟财协组合商量看看。

到达财协组合之后遇到了**ホムラ**，谈话之后得知他原来也去过夏莉的村子，当他得知夏莉村子陷入危机之后决定帮忙，于是**ホムラ**入队。由于队伍有4个人，援护系统开放。之后出现课题“船の修理の准备をしよう”，1000金的金额并不算高，完成一些依赖任务就可以了。见熟人的剧情要先跟**ホムラ**对话一次，之后进入大地图会开启新的地方“孤岛の交易**キャンプ**”，前往这个地方触发剧情认识**ロ－ゼミア**，以后还能够来这里找她买东西了。之后回去组合交纳1000金，这样他们就会开始帮忙修船了。回去船上的工作室，触发剧情，本章结束。



夏洛特篇主线课题

顺序	名称	内容
1	ミルカのアトリエに行こう	章节开始后前往ミルカ的工作室，之后ミルカ的工作室会开放分节和炼成系统
2	组合に行こう	前往财协组合本部
3	頑张ってお金を貯めよう!	想办法存钱存够2000金
4	お金を貯まった	存够钱之后回去跟母亲报告，本章主线结束

4 太阳との邂逅
月との邂逅

夏莉丝缇拉篇主线课题

顺序	名称	内容
1	依赖のことを闻こう	去财协组合触发剧情
2	依赖の完了を待とう	课题要求是等待，实际上是完成下面两个课题任意一个后回去工作室触发
3	必要な材料を调合しよう	调合5个マルゲマイン合板
4	必要な材料をそろえよう	调合インゴット5个/采取古石材10个/采取混ざり油10个，这三项合计达成度100%即可

前往财协组合触发剧情，前作女主角艾丝卡会在这登场，之后会出现三个课题，其中有一个暂时不能做，所以先完成“必要な材料を调合しよう”。

完成一个课题之后，夏洛特会登门拜访工作室，原来替我们制作修船材料的人正是她，所以她把材料送来给我们。剧情之后“依赖の完了を待とう”课题就会自动完成。课题“必要な材料をそろえよう”所需的古石材和混ざり油都可以在废工厂找到，混ざり油直接到**カトラ**的商店买也算采集，但是原本拥有那些不算。全部课题完成之后回去工作室触发剧情，这时修船所需的材料已经全部集齐了。剧情后本章主线部分结束。



夏洛特篇主线课题

顺序	名称	内容
1	仕事をもらいに行こう!	前往财协组合本部触发剧情
2	レシピのことを调べよう	到街はずれ跟ウィルベル对话获得参考书《物体を浮かす术书》
3	依赖品の材料を　えよう	这两个课题会同时出现，调合フローターユニット需要的グラビ结晶可以到满ちたる洞窟采取，集齐材料并调合出来之后就能完成
	依赖品を调合しよう!	
4	依赖品を组合に持っていこう	前往财协组合本部触发剧情
5	シャリ-ちゃんに会おう!	前往船のアトリエ触发跟另一位夏莉见面的剧情，剧情后回家报告，本章主线结束

5 目覚めし黄昏の龙

顺序	名称	内容
1	讨伐队のことを考えよう	到街上听众人的意见
2	シャリ-さんに相谈しよう	去街はずれ触发跟夏洛特的剧情即可
3	讨伐队に参加しよう	去财协组合本部触发剧情即可
4	サンドドラゴンを倒そう!	到烟る东の海击败沙龙（サンドドラゴン）

由于沙龙最近的活跃导致不少出港的船遭到袭击，村子也因此陷入了危机，**ラウル**希望派兵去讨伐但是受到**ジェラ－ル**的阻挠，**ジェラ－ル**认为夏莉她们的船到来是这件事的起因，经过一番争论后达成协议——如果**ラウル**能让夏莉她们的船一起去迎击沙龙的话就同意派兵力。**ラウル**将事情的经过告诉了夏莉之后，夏莉在同伴的劝说下没有马上同意，并希望考虑清楚再做决定。

第一个课题是先去城里各个地方征求意见，地点分别是**ペリアン**商会、**ミルカのアトリエ**和财协组合本部。去**ハンタ－たまり**场也会触发**ユリエ**相关的剧情。剧情结束后去街**はずれ**，跟夏洛特对话后，夏莉终于下定了决心。回去工作室之后，夏洛特、**ウィルベル**、**ミルカ**会加入队伍。

然后前往财协组合本部触发剧情，再去港湾。之后进入大地图就可以驾驶船移动了。由于夏莉的工作室在船上，所以现在船开到哪里，工作室就会跟到哪。

进入大地图之后会开启新地点沙中遗迹和烟**る**东**の**海。



BOSS サンドドラゴン

游戏中玩家要面对的第一个强敌，战斗前建议调合一些好的武器装备和道具，沙龙的弱点是水属性，所以事先多调合一些带提升威力潜力的レヘルン会有奇效，此外BURST状态下ユリエ的攻击技能ステルス伤害极高，所以一定要给她配上好的武器。沙龙的行动速度不快，但是每回合会行动两次，要多留意他的Break槽，适时封锁它的行动。沙龙的招式大多数是全体攻击，“船坏し”的威力相对较高，但是比较少用。“岩石降らし”会产生两个计时型攻击道具。ウィルベル的全体回复技能会为战斗带来很大帮助。另外，沙龙的HP较低（大约不到1000）的时候，会使出“荒らぶる颚”，效果是直接将整艘船扔走，强制脱离战斗。下次再进去打的话沙龙会的HP会全部回复。因此在它快死的时候要一口气解决。前面提到ユリエ的技能ステルス，以及道具レヘルン都是在短时间内给予大伤害的重要手段。因此在它差不多死的时候就要用这些道具，再配合协力攻击一口气将它解决。





6 朝霭の向こうにあるもの

主线课题

顺序	名称	内容
1	次の一手を考えよう	前往财协组合
2	东の大陆を目指そう	经过了烟る东の海之后继续往东走
3	最初の难关に挑もう	前往结晶溪谷
4	结晶溪谷を踏破しよう	抵达ファ-ヴ村
5	村の中を调べよう	前往ファ-ヴ村的广场，并且找类似报告对象的人（オ-トマタ）报告
6	船に戻ろう	进入大地图触发剧情即可



成功讨伐了沙龙之后，通往东边的航道便畅通无阻了。商会会长委托两位夏莉去探索东边的大陆，因为根据旧的记录那边几乎没有受到黄昏的影响，所以说不定会找到解决水源干涸的方法。之后前往财协组合触发剧情，商量完之后回到工作室，剧情后就可以正式向东海进发了。大地图上也会出现两个新地标。分别是流浪民**のキャンプ**和**ファ－ヴ**村。

进入流浪民**のキャンプ**会触发剧情，村民会告诉我们进入大陆得先通过结晶溪谷，而且里面有猛兽出没。穿过了流浪民**のキャンプ**之后会追加隐**された**森和结晶溪谷。进入溪谷之后**コルテス**会问夏莉是否进去，因为后面不会马上发生BOSS战所以选“**行くしかない**”进入即可，之后会开启新的战斗系统FIELD BURST。水晶溪谷这边没有大型BOSS，但是有4个区域，其中“栖家”区域有好几种BOSS级别的大型敌人。可以重复挑战，对实力有信心的同学不妨去挑战它们。

到达**ファ－ヴ**村之后，前往广场出发剧情会遇到**ハリ－**和**レイファ－**，之后在附近的树下触发**オ－トマタ**（坐在地上的蓝色头发小萝莉）的剧情，课题便能达成。之后到村子的入口或者中腹会触发剧情，之后就能到**ハリ－**的商店就会开放。离开村子之后会触发剧情回到**ステラ－ド**，之后返回船上的工作室触发剧情。本章的主线便结束。

此外，离开地图回来后**カトラ**的商店会有特殊剧情，在偶然的情况下她入手了一只**オ－トマタ**，她说可以卖给两位夏莉，但是开了天价5万元，当然我们可以选择不买，过一段时间之后回来，她会降价到2万元，此时如果买下来的话她会觉得过意不去，然后额外送两位夏莉一个“**黄金リンゴ**”，之后去**ステラ－ド**广场将**オ－トマク**交给**アルバ－ト**，作为答谢他会给我们1000金，以及“**水晶玉**”、“**上等な毛皮**”、“**エンゼルリボン**”。



7 かげる月と太阳

夏莉丝缇拉篇主线课题

顺序	名称	内容
1	水源の话を闻きに行こう	前往ペリアン商会
2	话を整理しよう	回去工作室
3	キ-スさんのことを调べよう	前往港口触发剧情
4	组合に行って话を闻こう	前往财协组合
5	赖まれた道具を调合しよう	回去工作室将“小型自鸣机构”调合出来
6	调合した道具を届けよう	将成品带去给艾丝卡
7	船のアトリエに戻ろう	回去船上
8	沉静特效药を调合しよう	调合出沉静特效药并且拿去街の水源给キ-ス看
9	船のアトリエに戻ろう	回去船上

先到ペリアン商会触发剧情，得到可能知道黄昏原因的炼金术士**キ－スグリフ**相关的情报。之后回去工作室整理话题，两位夏莉会因为意见不合而发生争吵。夏莉丝缇拉决定去寻找这个炼金术士，而夏洛特则坚持继续以自己的方法去寻找解决方法，两人因此分道扬镳（相应的同伴也会暂时离开）。如果是夏洛特线这段时间还不能使用船。先去港口触发剧情，从**ロ－ゼミア**口中得知组合那边有类似的人物。前往组合触发剧情，艾丝卡会给我们新的参考书《**キ－スグリフのメモ**》，回去工作室将参考书中的“小型自鸣机构”调合出来，正好此时**リンカ**前来找夏洛特，并且将夏洛特需要的参考书《疾病大全》



带了过来。现在先去找艾丝卡，之后会触发帮助夏洛特调查治疗她妈妈疾病的药。剧情中有不少选项，随便选就行了。最后回到船上跟**テオク－ガ**对话获得参考书《**ルギオン**村传承》，制作出其中的“沉静特效药”并带去街の水源触发剧情。之后回去船上就会触发跟夏洛特和好的剧情，并且解锁对应奖杯。之后其他成员会全部归队，而且从现在开始夏莉的干劲槽会锁定在最高。



章节开始的时候艾丝卡前来告诉两位夏莉，中央关于**ファ－ヴ**村已经调查到一些情报了，具体要去财协组合本部问**ソ－ル**。**ソ－ル**委托两人到各地去调查关于水源情况的情报。先去**ミルカ**的工作室触发剧情获得参考书《**水の抽取法**》，进入大地图会开启两个新地标，分别是**バスケス**地方的奈落の海和东部大陆再往东，属于未踏の大地的植物坑道，踏破植物坑道之后还会开启新的采取地原初の水圈。我们需要调查5处水源，但实际上有水源的地方不止5处，这里列举6个：奈落之海、废工厂、孤岛の交易**キャンプ**、**满ちたる**洞窟、植物坑道以及原初の水圈。

进入这些采取地之后会看到一个有红色构的放大镜提示水源位置，过去调查即可。调查完毕之后回去财协组合本部向**ソ－ル**报告。之后他们会委托我们找出**キ－スグリフ**，现在先去**ペリアン**商会看能不能问到他的下落。从**リンカ**口中得知他可能去了**ファ－ヴ**村那边调查。之后还有两个主线课题，分别去港口和**ハンタ－たまり**场跟**ロ－ゼミア**和**ユリエ**对话得到两个重要情报。之后到街**はずれ**触发**ウィルベル**的剧情，然后跟她一起去东部大陆。

来到大地图之后会追加两个采取地，分别是奇迹の森和精灵の祭坛，踏破奇迹の森之后再穿过祭坛へ至る道，就能到达祭坛。到达祭坛之后会因为剧情回到**ステラ－ド**，并且解锁剧情奖杯“小さな师匠”。之后再一次去精灵の祭坛挑战水の精灵の王。



夏洛特篇主线课题

顺序	名称	内容
1	水源の话を闻きに行こう	前往ペリアン商会
2	话を整理しよう	回去工作室，两位夏莉会因为争吵而分道扬镳，夏莉丝提拉以及那边的同伴会暂时离队，船也暂时无法使用
3	仕事をもらいに行こう	去财协组合本部触发剧情
4	仕事を报告しよう	回家里触发剧情，之后再到财协组合报告即可
5	シャリ－ちゃんに会おう…	去船上的工作室触发剧情跟夏莉重新和好，之前的同伴会归队，船也重新可以使用了

8 夕暮れの贤者

主线课题

顺序	名称	内容
1	中央の调查结果を闻きに行こう	前往财协组合本部
2	周边の水源を调查しよう	调查ステラ－ド周边地区的水源状况（5处）
3	水源调查の结果を报告しよう	前往财协组合触发剧情
4	の炼金术士を探そう！	找出キ－スグリフ的行踪
5	ジエラ－ルさんに话を闻こう	去ペリアン商会跟ジエラ－ル对话
6	传承のことを调べてみよう	到港口的ロ－ゼミア对话
7	海のことを调べてみよう	到ハンタ－たまり场跟ユリエ对话
8	精灵の祭坛に行こう	到达精灵の祭坛
9	水の精灵の王に会おう	再次前往精灵の祭坛，并击败水の精灵の王
10	ファ－ヴ村に行ってみよう	前往ファ－ヴ村调查阳炎之城的情报
11	天上の高みへ行こう	到达天上カズラ的最上方
12	キ－スさんを探そう	到达阳炎之城最顶层
13	キ－スさんに话してみよう	回去ステラ－ド
14	组合に戻って报告しよう	到财协组合报告

BOSS 水の精灵の王

实力非常强的一个BOSS，HP多达21000，具备水耐性，本身没有弱点属性，而且HP下降一定程度之后会随机给自己附带物理耐性或魔法耐性。HP所剩无几的时候甚至会同时维持物理和魔法攻击耐性状态下。

跟其他大部分BOSS级敌人一样水之王每次轮到自己回合可以行动两次，全体攻击的招式比较多，后期会发动场地效果“水の咒缚”让我方所有角色等待时间延长，配合计时型道具，以及我方有可能被打Break的情况，后期有可能会出现被它连续打4、5次我方都无法行动的状况，因此特别要注意。

HP下降一半左右之后它会使用“スイギョノカゲ”，是一个计时型的全体攻击，而且能循环无限次，伤害不高但能强制将我方前后卫的角色换位（倒下的同伴不会被换出来），此时换位之后援护槽也会被清空，加上前面所说的连续攻击能力，后期要发动BURST状态很难。

战斗前建议先去炼成一些好的装备和道具，防具推荐有“ブレイク耐性”优秀的，回复道具推荐具有“战斗不能回复·超”和“HPMP超回复”的龙之杯，配上“自动发动20%”的潜力更好。攻击道具只要高威力而且不是水属性的都没问题，像“次元爆弹”这类高威力不占格子而且还是计时型的特别推荐。战前最好先将必杀技槽蓄满，ミルカ负责回复，第一次进入BURST状态时尽量争取发动三个场地技能，场地技能推荐ユリエ、コルテス的，作用分别是BURST时间延长和全员攻击力增幅提升25%。喜欢碰运气的推荐ホムラ的场地技能，发动之后有一定几率再行动而且BURST槽不减少，相当实用。争取第一次BURST状态重创BOSS，必杀技也最好在第一次BURST，而且连击数高的时候使用。之后就要开始慢慢地跟BOSS耗了，坚持到发动第二次BURST的时候解决它。





击败水精灵の王后回去财协组合本部向ソ－ル报告，得知キ－ス可能去了阳炎之城。先去ファ－ヴ村搜集情报，到达村子触发剧情，ハリ－建议我们去村子南面的天上カズラ，攀到最上方寻找阳炎之城的位置。来到大地图后出现新的地标漂流墓地和天上カズラ。踏破天上カズラ之后大地图会开启三个地标，其中一个就是阳炎之城，从天上カズラ・若木方向一路走下去就能到达阳炎之城。

キ-スさんを探そう

阳炎之城是一座结构比较庞大的城，第二阶层有一块地域标记。城里每一层有两个出口，第二层的是分别通往第三层和第四层的。从整体上讲，迷宫从第二层开始有两条路线可以通往贤者の道，一条是从第三层穿过试炼の道到达贤者の道，另一条是进入第四层穿过困难之道然后同样到达贤者の道。其中试炼の道尽头有一只强力怪物“沙に栖むもの”、HP13500。而困难之道路上全是素材（这哪门子困难了？），到达贤者の道之后有第二个地域标记。

穿过贤者の道进入大评议室，大评议室有三个敌人，全部击倒它们之后，通往下一个房间——知识の间的桥才会搭起来。进去知识之间之后就会看到キ－スグリフ并触发剧情，剧情后调查知识の间的祭坛就能离开了。

离开阳炎之城之后会开启新地标终末岬，回去ステラ－ド，夏莉和ウィルベル将水の王的记忆中得到的情报跟キ－スグリフ交换，换取他的协助。之后キ－スグリフ会加入队伍。剧情后前往财协组合作报告，本章的主线结束。

9 炼金术の暗夜

主线课题

顺序	名称	内容
1	オ-トマタを集めよう	收集5个オ-トマタ
2	村の女神様は…?	去回收ファ-ヴ村的オ-トマタ
3	オ-トマタのいそうな场所	分别去结晶溪谷、阳炎の城和天上カズラ找到オ-トマタ
4	ステラ-ドに戻ろう	回去ステラ-ド
5	假说を证明しよう	前往时の止まり遗构，并将オ-トマタ设置好
6	地底世界を探索しよう	探索ジオフロント
7	地下药草园を调查しよう	前往地下药草园中央触发剧情
8	ステラ-ドの真実を伝えよう	回去ペリアン商会报告地下药草园里找到的真相

主线流程

章节开始的时候会触发水祭相关的剧情并解锁奖杯“水祭り”。福利剧情结束后本章也正式开始。经过了一轮调查，**キ－スグリフ**终于调查到了地下装置的入口就在“时の止まり遗构”，而打开那里的大门的方法是要集齐6个**オ－トマタ**，实际上我们游戏的过程中会在采取地看到一些，只是我们调查它们没反应罢了。6个**オ－トマタ**，其中遗迹当地就有一个，找**アルバ－ト**能讨回一个，**ファ－ヴ村**有一个，剩下三个分别在结晶溪谷・荒野、阳炎の城和天上**カズラ**，如果之前已经调查过那相应课题里面会标记已经完成。

集齐之后回去**ステラ－ド**告诉**キ－ス**，然后前往时の止まり遗构就会触发剧情打开地底世界的大门。之后会来到，**ジオフロント**基本上都是直路，在间接**バイパス**会找到一个传送门传送到地下药草园。

在药草园会触发剧情，之后要返回**ステラ－ド**，踏破药草园出来之后地图上会增加两个地标，分别是地下药草园・深层和秘め**られし**洞窟，踏破洞窟之后就会出现跟大地图连接的路线了。回去**ペリアン**商会报告之后，本章主线部分结束。



终 照らされた世界

主线课题

顺序	名称	内容
1	再び地底に向かおう	再次前往ジオフロント并进入最深处的悠久の座
2	リンカさん见つけた！？	回去将在地下药草园发现跟リンカ很像的人这件事告诉她
3	水源净化装置を停めよう	到达悠久の座最深处停止水源净化装置
4	ステラ-ドに戻ろう	回去ステラ-ド报告

这一章开始主线阶段不再限制玩家只能做主线课题，其他课题还有支线剧情都可以触发了。在地下药草园・深层会发现跟**リンカ**很像的人，这时候可以回去跟她汇报。回去**ジオフロント**，沿着直线一只走到封锁**ル－ト**原本不能过的地方现在有新的出口了。但是会触发BOSS战。BOSS是古**き**兽**たち**の王，HP有5万以上，每个回合有两次行动机会而且每次行动之前会发动回血技能，每次回复HP5000以上并附带随机的场地效果（每次行动掉血外加随机封回血、封复活、封Buff），而且每次攻击的伤害也非常高，以目前的情况来看很难赢。但还好就算被团灭，输了也能继续剧情，继续前进到达管理区域就能看到地域标记石头了。

利用管理区域最深处的传送点就能到达悠久の座，接着我们的目标就是要停止水源净化装置。穿过第一个区域到达中央水槽的时候会找到第一个地域标记石，到非常通道会找到第二个地域标记。迷宫大部分大型敌人的战斗都是可以回避的，但是非常通道这里有一只BOSS则必须要打。



BOSS テンタクルス

给最终BOSS看门的BOSS。HP 34500，是比较耐打的BOSS，通常情况下场地会有给我方全员减速的负面效果。BOSS的招式大多是范围攻击，但是伤害不算高，BOSS的技能“沉默の刺”会放出一个时间攻击道具，能无限循环的，最初只是单体攻击，所以战斗初期会比较轻松。但是当它HP下降到一半以下之后会追加回复技能“地脉吸收”，一次能回复5000HP左右。此外，行动槽里的无限计时道具会增加到三个，因此后期经常出现BOSS连续4、5次攻击然后我方会不断陷入死人或Break的恶性循环。

进入BURST状态推荐推荐发动ユリエ、ウィルベル的场地技能，ミルカ依然是负责回复的主力，因为她的钉子有时候可以隔断BOSS的连续攻击并给我放回复和复活。另外，援护槽不要全部用来进攻，要适当地留一些来当防御。角色成长的时候可以让夏莉丝缇拉的发动援护防御的时候进行回复，**ユリエ**还有援护防御之后放出三个分身的能力，这些都强烈推荐。

击败了**テンタクルス**之后继续深入就会来到中核设施就会迎来最终BOSS战。



最终BOSS 统治するもの

战斗之前多建议调合一些带计时效果的高效回复药。场地效果是让我方等待时间延长的“警戒领域”和“不可思议の力”。战斗分两个阶段，第一阶段BOSS会隐藏实力，本体自带物理魔法耐性的状态所以很难打出高伤害。不过还好它行动速度不快而且攻击力不高，有足够的时间回复。除了自身的攻击之外，BOSS还会召唤出4只杂兵，杂兵几乎不用管，因为BOSS受到一定伤害之后会将所有杂兵吸收并回复自己的HP。

HP下降大约一半之后会进入第二形态并解放真正的实力，不过攻击力和速度依然不会加快。追加技能终焉会召唤大量杂兵使用自杀式袭击，伤害很高。水狱是全体技能，不仅会进入行动槽计时并且无限循环，而且还会让我方全员等候时间延长。到后期的时候还会使用“落地”和“轰雷”这些技能都是计时型的（但不是无限次）。后期很容易遭到连续攻击，基本上很难发动BURST状态。不过由于BOSS几乎不会进行回复，所以难度跟门外的テンタクルス差不多，只要及时回复坚持下来，最后总会取胜的。



结局

打倒最终BOSS之后回去ステラ－ド就会触发结局，本作每个主人公各有两个结局，条件如下：

夏莉丝缇拉

・与ミルカ的好感度50以上，并触发角色事件“どっちが大事？・3”；

・自由课题完成100个以上，并触发跟ソ－ル的角色事件“中央の仕事・3”。

达成上述两个条件的状态下通关会出现一个选项，选择“ステラ－ドの未来を担う决意をする”就会进入“役人END”。如果没达成上面两个条件，或者选择了“自らの使命を全うする”就会进入“里长END”。

夏洛特

触发自己相关的剧情“空の飞び方？・5”（前置条件跟ウィルベル有关），获得“フライングボ－ド”的调合菜单并将这个道具调合出来。达成这个的状态下进入结局会出现选项。选择“ウィルベルに本気で弟子入りする”就会进入“魔法使いEND”，没有达成条件或者选择了“ステラ－ドと共に生きていく”就会进入“街の人气者END”。



真结局

达成其中一人结局之后，读取通关存档开始第二周目并通关，并且达成以下条件可以出发真结局：

・继承通关存档通关第二周目；

・上述两位角色触发结局分歧的条件也要达成；

・干劲槽70%以上；

・艾丝卡相关剧情“お果子品评会・6”以及之后编号エ10～エ14的剧情（可参照后文支线事件部分）；

・与另一位主人公的友好度100。



达成这些条件之后，通关出现选项，选择“ステラ/ロッテと再会を心から愿う”即可触发真结局。

全角色支线事件触发条件

夏莉丝缇拉

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ス01	シャリ－といいます!	2章	还没进入第4章	前往财协组合本部跟ソ－ル对话	–
ス02	话を闻いて下さい・1	2章	–	回去船上的工作室	出现新课题
ス03	话を闻いて下さい・2	2章	完成ス02之后并跟10个人对话	回去船上的工作室	–
ス04	话を闻いて下さい・3	3章	完成了本章的主线，但未进入5章	回去船上的工作室	–
ス05	小さな友达	3章	–	前往财协组合本部跟ソ－ル对话	–
ス06	スカッとしたい!	4章	–	回去船上的工作室	出现新课题
ス07	炼金术の腕をは磨きたい!	4章	炼金Lv10以上	进行一次调合	–
ス08	伤ちいている友达	5章	ミルカ的好友度30以上	前往ミルカ的工作室	–
ス09	前世代の炼金术をしりたい!	5章	–	回去船上的工作室	–
ス10	一流の炼金术士になりたい!	5章	炼金术Lv30以上	前往ハンタ－たまり场跟艾丝卡对话	–

ス11	动物と仲良くなりたい	6章	–	调查孤岛の交易キャンプ的食料ウサギ	出现新课题
ス12	あなたのために・1	7章	完成调合“小型自鸣机构”相关的剧情后	回去船上的工作室	
ス13	あなたのために・2	7章	完成ス12之后制作出“沉静特效药”	前往街の水源	–
ス14	もっと强くなりたい!	–	冒险者Lv10以上	回去船上的工作室	出现新课题
ス15	もっと强くなりた!	–	冒险者Lv50以上	回去船上的工作室	–

夏洛特

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ロ01	たくさん蓄えたい!	1章	箱子内的道具数量超过500	自动发生	出现新课题
ロ02	一国级に蓄えたい!	1章	巷子内道具数量超过999	自动发生	–
ロ03	シャリ–といいます!	2章	还没进入3章	跟财协组合本部的ラウル对话	–
ロ04	お金が贮めよう!	3章	身上的钱不到500	回到自己家	出现新课题
ロ05	お金が贮めまつた!	3章	触发上一个事件之后，将钱存到10000	回到自己家	–
ロ06	お金を使つた…	3章	触发上一个事件之后，花钱超过10000	前往ミルカ的工作室	–
ロ07	食べ物のおいしい季节	4章	夏洛特使用3次食品类道具	回到自己家	出现新课题“ダイエットしなくじゃ”
ロ08	减量成功!	4章	触发ロ07并完成课题“ダイエットしなくじゃ”	回到自己家	–
ロ09	重量级にようこそ	4章	触发ロ07之后	在使用5次食品类道具	–
ロ10	特大スイ–ツを作りたい	4章	完成ロ08或ロ09之后	回到自己家	–
ロ11	ぬしを钓りたい!	6章	开放了钓鱼系统之后	前往流浪の民のキャンプ听取ぬし相关的传闻	出现新课题
ロ12	空の飞び方? ・1	9章	完成了ウ11之后	到街はずれ跟ウィルベル对话	–
ロ13	空の飞び方? ・2	9章	完成ロ12之后	到船上的工作室跟夏莉丝缇拉对话	–
ロ14	空の飞び方? ・3	9章	完成ロ12之后	到街の水源跟キ–ス对话	–
ロ15	空の飞び方? ・4	9章	完成ロ12之后	跟艾丝卡对话	–
ロ16	空の飞び方? ・5	9章	完成ロ13～ロ14之后	回到自己家	学会“フライングボ–ド”的调合方法
ロ17	空の飞び方? ・6	9章	完成ロ16之后	调合出“フライングボ–ド”	

コルテス

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
コ01	ステラ–ドの思い出	3章	夏莉丝缇拉限定	前往船室	友好度+5
コ02	习惯と现实	5章	达成コ01，夏莉丝缇拉限定	前往船室跟コルテス对话	友好度+10
コ03	狩る者と狩られる者・1	6章	コルテス好友度40以上	前往船室	友好度+10
コ04	过去は忘れた	7章	夏莉丝缇拉限定	回到船上的工作室	友好度+10
コ05	狩る者と狩られる者・2	8章	コ03达成后，与コルテス的友好度达到50以上	前往财协本部	友好度+10
コ06	狩る者と狩られる者・3	8章	コ05达成以及随后出现的课题达成后	回到船上的工作室	友好度+10并出现新课题，夏莉丝缇拉是“内绪のドラゴン讨伐”，夏洛特是“内绪の儲け话”
コ07	狩る者と狩られる者・4	8章	コ06达成后	前往财协本部跟ソ–ル对话	友好度+10
コ08	龙よさらば・1	9章	コ07达成后	前往财协本部	出现新课题
コ09	龙よさらば・2	9章	コ08达成后	前往天上カズラ・株分け，靠近アルテゲヴアルト	好友度+10
コ10	龙よさらば・3	9章	コ09达成后，夏莉丝缇拉限定	前往船室	–
コ11	见えなかつたもの	9章	主线发展到ジオフロント	前往ジオフロント	–

ユリエ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ユ01	组合のはぐれもの?	1章	跟ユリエ友好度10以上，夏莉丝缇拉限定	前往ハンタ–たまり场	–
ユ02	实は读书好き	2章	跟ユリエ友好度20以上，ユ01达成	前往ハンタ–たまり场	友好度+5
ユ03	利害は一致	3章	跟ユリエ好友度10以上，夏莉丝缇拉限定	前往ハンタ–たまり场	友好度+5
ユ04	ユリエの依赖	3章	6章的行动达成之前，夏莉丝缇拉限定	到财协组合本部接ユリエ的依赖任务	友好度+5
ユ05	トレジャ–ハンタ–の仕事	3章	ユ04达成	前往ハンタ–たまり场	友好度+5、获得“小さいな遗物”
ユ06	すれ违う姐妹	4章	ユリエ友好度40以上	前往ミルカ的工作室	友好度+5
ユ07	组合のはぐれもの?	5章	夏洛特限定，跟ユリエ友好度10以上	前往ハンタ–たまり场	–
ユ08	幽灵船のウワサ	5章	–	前往ハンタ–たまり场跟ユリエ对话	–
ユ09	幽灵船の在り处	5章	ユ08达成后	前往ハンタ–たまり场	友好度+5
ユ10	发现! 幽灵船	5章	ユ08达成后	前往幽灵船外部	–
ユ11	财宝とご对面	5章	ユ10达成后	到幽灵船的提督室里打倒オクトパス	友好度+10
ユ12	いざ执笔! ・1	5章	ユリエ友好度30以上	前往财协组合本部	友好度+5
ユ13	いざ执笔! ・2	5章	ユリエ友好度60以上、ユ08达成后	到目抜き通り跟カトラ对话	友好度+5
ユ14	いざ执笔! ・3	5章	ユリエ友好度60以上、ユ10达成后	前往ミルカ的工作室	友好度+5
ユ15	ハンタ–谈义	7章	夏莉丝缇拉限定	前往ハンタ–たまり场	友好度+5
ユ16	宝の价值・1	9章	–	前往秘められし洞窟找到宝藏	友好度+5
ユ17	宝の价值・2	9章	ユ16找到宝藏的时候选择“ユリエに闻く”*这个选项关系到奖杯	前往ハンタ–たまり场找ユリエ谈话	–
ユ18	姐妹の仕事场	9章	达成ユ11、ユ14、ユ16三个角色事件	前往ミルカ的工作室	友好度+10

ミルカ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ミ01	中央の思い出・1	1章	ミルカ友好度10以上，夏洛特限定	前往夏洛特家里	–
ミ02	中央の思い出・2	3章	ミルカ友好度20以上，夏洛特限定	前往ステラ–ド广场	友好度+5
ミ03	中央の思い出・3	3章	ミルカ友好度30以上，夏洛特限定	前往ミルカ的工作室	友好度+5
ミ04	中央の思い出・4	4章	ミルカ友好度40以上，夏洛特限定	前往ミルカ的工作室	友好度+5
ミ05	仲良くしてね	5章	ミルカ友好度10以上，夏莉丝缇拉限定	前往船上的工作室	–
ミ06	ミルカの依赖	7章	ミルカ的友好度20以上	前往财协本部	友好度+5，出现新课题“ミルカさんに遗物を届けよう”
ミ07	ミルカの依赖・お礼	7章	ミ06达成并完成课题“ミルカさんに遗物を届けよう”之后	前往ミルカ的工作室	友好度+20
ミ08	静かな姐妹	7章	–	进入世界地图	–
ミ09	どっちが大事? ・1	7章	ミルカ的友好度50以上	前往ミルカ的工作室	友好度+5
ミ10	どっちが大事? ・2	7章	夏莉丝缇拉限定，ミ09达成后	前往ミルカ的工作室	友好度+5
ミ11	どっちが大事? ・3	7章	ミ09达成后	前往目抜き通り	友好度+10
ミ12	私の梦・1	8章	夏洛特限定	前往ステラ–ド广场	–
ミ13	私の梦・2	8章	ミ13达成后	前往ハンタ–たまり场	–
ミ14	私の梦・3	8章	ミ14达成后	前往财协组合本部	–
ミ15	私の梦・4	8章	ミ15达成后	前往ミルカ的工作室	–
ミ16	私の梦・5	8章	ミ16达成后	前往夏洛特家里	友好度+5
ミ17	私の梦・6	8章	ミ17达成后	前往财协本部	友好度+5
ミ18	宝の价值・2	9章	ユ16的剧情中选择“ミルカに闻く”	前往ミルカ的工作室	获得“二つ足の部品”、“纯色铁の齿车”、“精巧なネジ”

ウィルベル					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ウ01	冰の王	2章	主人公是夏莉丝缇拉，4章集齐必要的材料之前	前往街のはずれ	–
ウ02	师匠の修行！~基本篇・1~	3章	跟ウィルベル友好度10以上，夏洛特限定	前往街のはずれ跟ウィルベル对话	友好度+5、获得"マギア・スモニトラ"、出现新课题"炼金术の修行、开始！？"
ウ03	师匠の修行！~基本篇・2~	3章	完成ウ02以及奖励出现的课题之后，夏洛特限定	前往街のはずれ跟ウィルベル对话	友好度+5
ウ04	魔法の仕事	5章	跟主线发展到跟另一位夏莉对话后，并且在6章的行动达成之前	到财协本部接ウィルベル的依赖任务	–
ウ05	魔法の仕事・お礼	5章	ウ04达成并完成了对应的依赖任务之后	前往街のはずれ	友好度+20、获得"コルセイトのリンゴ"x3、"毒リンゴ"x3
ウ06	精灵の消えた地	5章	8章打倒水之王之前	前往沙中遗迹	友好度+10
ウ07	师匠の修行！~应用篇・1~	5章	ウ03达成后，ウィルベル友好度30以上，夏洛特限定	前往夏洛特的家里	友好度+5、出现新课题
ウ08	师匠の修行！~应用篇・2~	5章	7章行动达成之前，夏莉丝缇拉限定	前往夏洛特的家里	出现新课题
ウ09	他の炼金术士のウワサ	5章	エ01达成后，夏莉丝缇拉限定	前往ハンター・たまり场	–
ウ10	师匠の修行！~修了篇・1~	7章	跟ウィルベル友好度50以上，夏洛特限定	前往街のはずれ跟ウィルベル对话	友好度+5，出现新课题"イメージトレーニング"
ウ11	师匠の修行！~修了篇・2~	7章	课题"イメージトレーニング"完成后，夏洛特限定	前往夏洛特的家里	友好度+5
ウ12	一人前になるために	8章	ウィルベル友好度50以上	前往街のはずれ跟ウィルベル对话	友好度+10
ウ13	谁が一番商卖上手？	8章	完成カ10和ハ06	目抜き通り	友好度+10

ホムラ					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ホ01	凄腕ハンター	5章	ホムラ友好度20以上	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度+10
ホ02	炼金术师たちとの交流	8章	ホムラ友好度30以上	前往ハンター・たまり场	友好度+10
ホ03	ホムンクルスの传说・1	8章	ホムラ友好度40以上	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度+5
ホ04	ホムンクルスの传说・2	8章	ホ03达成后，9章前往地下药草园之前	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度+5
ホ05	ホムンクルスの传说・3	9章	ホ04达成后，9章去过地下药草园并触发リンカ相关剧情	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度+5
ホ06	ホムンクルスの传说・4	9章	ホ05完成后	前往街の水源跟キースグリフ对话	友好度+10
ホ07	男の友情	9章	ソ08完成后	前往财协本部	友好度+10
ホ08	お葬式	9章	ホ01达成后，ホムラ友好度50以上	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度+20

キースグリフ					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
キ01	宝の价值・2	9章	ユ16事件中选择"キースに闻く"	前往街の水源跟キースグリフ对话	–
キ02	药草パイプの思い出・1	9章	キースグリフ友好度19以上	前往街の水源跟キースグリフ对话	友好度+10
キ03	药草パイプの思い出・2	9章	キ02达成后	前往街の水源跟キースグリフ对话	友好度+15、出现新课题"烟草の材料集め？"
キ04	药草パイプの思い出・3	9章	キ03达成后并完成课题"烟草の材料集め？"	前往街の水源跟キースグリフ对话	友好度+10
キ05	炼金术士の弟子・1	9章	キ04达成后，与キースグリフ的友好度40以上	前往船上的工作室	友好度+10
キ06	炼金术士の弟子・2	9章	キ05达成后	前往街の水源跟キースグリフ对话	友好度+10、出现新课题"キースさんに认めてもらおう"
キ07	炼金术士の弟子・3	9章	达成キ06并完成课题"キースさんに认めてもらおう"	前往街の水源跟キースグリフ对话	友好度+10、出现新课题"キースの课题をクリアしよう"
キ08	炼金术士の弟子・4	9章	达成キ07并完成课题"キースの课题をクリアしよう"	前往街の水源跟キースグリフ对话	友好度+10

ナディ					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ナ01	お仕事みつけた	2章	夏洛特限定	前往夏洛特家里	出现新课题
ナ02	お仕事おわった	2章	夏洛特限定	交纳50个"なめし皮"给ナディ	5000金奖励
ナ03	ナディの依赖	4章	4章行动达成前，夏莉丝缇拉限定	去财协本部接ナディ的依赖	–
ナ04	ナディの依赖・お礼	4章	达成ナ03	前往财协本部	–
ナ05	お果子の差し入れ	5章	夏洛特限定	前往夏洛特家里	–
ナ06	素敌なお买いもの・1	5章	达成ナ01和カ01，身上的钱有500以上	前往夏洛特家里	–
ナ07	素敌なお买いもの・2	5章	达成ナ06，身上的钱3000以上	前往夏洛特家里	–
ナ08	素敌なお买いもの・3	5章	达成ナ07，身上的钱10000以上	前往夏洛特家里	500金奖励
ナ09	体调が悪い母さん	7章	夏洛特限定，7章跟夏莉丝缇拉和好之前，ナ10还没达成	前往夏洛特家里	–
ナ10	元气になった母さん	7章	夏洛特限定	前往夏洛特家里	–
ナ11	药をくれた人	7章	ナ10达成后，夏洛特限定	前往夏洛特家里	–

ソール					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ソ01	中央の仕事・1	–	自由课题达成20个以上	前往财协本部	箱子容量增加20个
ソ02	中央の仕事・2	–	自由课题达成50个以上	前往财协本部	箱子容量增加20个
ソ03	中央の仕事・3	–	自由课题完成100个以上	前往财协本部	–
ソ04	きっかけはささいなこと	3章	–	前往财协本部	出现环境变化系统
ソ05	ソールの依赖	4章	6章行动达成之前	前往财协本部接ソール的依赖任务	–
ソ06	ソールの依赖・お礼	4章	达成ソ05指定的依赖	前往财协本部跟ソール对话	–
ソ07	お果子作り	5章	–	前往财协本部跟ソール对话	–
ソ08	ホムラとの出会い	5章	–	前往财协本部	–
ソ09	中间管理职の恼み	6章	–	前往财协本部	–

エスカ					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
エ01	一人前の役人？	5章	–	前往ハンター・たまり场	–
エ02	本日开店	5章	エ01达成后	前往ハンター・たまり场	艾斯卡的商店开张
エ03	りんごのにおい	5章	エ02达成后	前往ハンター・たまり场跟艾丝卡对话	–
エ04	同僚からの手纸	7章	エ03达成后	前往ハンター・たまり场跟艾丝卡对话	–
エ05	お果子品评会・1	8章	达成ソ01和オ03达成后，并且跟ミルカ好友度50以上	前往ハンター・たまり场	–
エ06	お果子品评会・2	8章	エ05达成后	前往ハンター・たまり给8个果物类道具艾丝卡	–
エ07	お果子品评会・3	8章	エ06达成后	前往街の水源跟オディ・リア对话	–
エ08	お果子品评会・4	8章	エ06达成后	前往财协组合本部跟ソール对话	–
エ09	お果子品评会・5	8章	エ06达成后	前往ミルカ的工作室跟ミルカ对话	–
エ10	お果子品评会・6	8章	完成エ07、エ08、エ09	前往ハンター・たまり场跟艾丝卡对话	触发剧情"お果子品评会"并解锁相应奖杯
エ11	わたしのお母さん	8章	–	前往目抜き通り	–
エ12	フラメウの种・1	8章	エ10达成后	前往财协组合本部	–
エ13	フラメウの种・2	9章	エ12达成后	前往ハンター・たまり场跟艾丝卡对话	–
エ14	フラメウの种・3	9章	エ13达成后	前往ハンター・たまり场跟艾丝卡对话	–

カトラ					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
カ01	新たなる野望	5章	–	前往目抜き通り跟カトラ对话	–
カ02	カトラの依頼	6章	カ01达成后，进入9章之前	前往财协组合本部接カトラ的依赖任务	–
カ03	カトラの依頼・お礼	6章	达成カ02的委托任务	前往目抜き通り跟カトラ对话	二つ足の部品
カ04	储け话は自分で作れない	6章	カ03达成后	前往目抜き通り跟カトラ对话	–
カ05	掘り出し物はどうですか	6章	–	前往目抜き通り跟カトラ对话	这个剧情可以花50000元从カトラ手上买下オートマタ，买入之后会额外获得"幸运の金货"，"黄金のリンゴ"，"金色のハチの巢"
カ06	掘り出し物は值下げしますよ	6章	カ05没有买入オートマタ	前往目抜き通り跟カトラ对话	オートマタ跌价到20000元，买入之后能获得"黄金のリンゴ"
カ07	掘り出し物は卖れちゃいましたよ	6章	カ06没有买入オートマタ	前往目抜き通り跟カトラ对话	–
カ08	美味しい话？・1	6章	カ04达成后，选项选择"引き受ける"	前往目抜き通り跟カトラ对话	出现新课题"カトラのお店に水を届けよう"
カ09	美味しい话？・2	6章	完成カ08及之后出现的新课题	前往目抜き通り交纳12个水类道具给カトラ	获得300金钱
カ10	美味しい话？・3	8章	カ09达成后	前往目抜き通り跟カトラ对话	–
カ11	前途多难	9章	カ10达成后	前往财协本部	–

ラウル					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ラ01	街の霸权	3章	–	前往ステラード广场	–
ラ02	财协の仕事・1	3章	财协本部的贡献度达到30以上	在财协本部跟ラウル对话	–
ラ03	财协の仕事・2	4章	ラ02达成后、财协本部贡献度60以上	在财协本部跟ラウル对话	–
ラ04	财协の仕事？・1	7章	ラ03达成后	在财协本部跟ラウル对话	–
ラ05	财协の仕事？・2	7章	ラ04达成后	前往ペリアン商会	–
ラ06	财协の仕事？・3	7章	ラ05达成后	前往财协本部	选择"多分いる"能获得"グナーデリング"
ラ07	财协の仕事？・4	7章	ラ06剧情里选择"多分いない"	–	获得"グナーデリング"并且触发剧情"打ち明けられない思い"

リンカ					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
リ01	ここにもリンカさん！？・1	6章	エ02达成后	前往ハンターたまり场跟艾丝卡对话	–
リ02	ここにもリンカさん！？・2	6章	リ01达成后	前往ペリアン商会跟リンカ对话	–
リ03	自分のルーツ？	9章	–	前往ペリアン商会	–
リ04	ななりんか	9章	リ03达成后	前往财协本部	–
リ05	自分の上司	9章	リ04达成后	前往ステラード广场	–

アルバート					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ア01	オートマタの取引	6章	拥有オートマタ	前往ステラード广场跟アルバート对话	1000元、"水晶玉"、"上等な毛皮"、"エンゼルリボン"
ア02	オートマタ增えた・1	6章	拥有オートマタ，进入9章之前	交纳オートマタ给アルバート	3000元、"贵石"、"辉く毛皮"、"ガントレット"
ア03	オートマタ买った	6章	カ07买下了オートマタ，进入9章之前	前往目抜き通り	–
ア04	爱しのオディーリア	7章	–	前往ステラード广场跟アルバート对话	–
ア05	幼なじみの三人	7章	完成ア04和ミ04，夏洛特限定	前往ミルカ的工作室	–
ア06	オートマタ增えた・2	8章	持有オートマタ，进入9章之前	交纳オートマタ给アルバート	5000元、"割れないガラス"、"龙骨"、"ガラスのディアラ"
ア07	アルバートの梦	9章	夏洛特限定	前往ステラード广场跟アルバート对话	–

ジュラール					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ジ01	ステラードの取りまとめ役	4章	夏洛特限定	前往ペリアン商会	
ジ02	气难しい依赖人・1	5章	夏莉丝缇拉限定	前往ペリアン商会	获得"格调高いスーツ"的制作方法，发生新课题"ジェラールさんのスーツ"
ジ03	气难しい依赖人・2	5章	完成ジ02后	交纳"格调高いスーツ"给リンカ	1000金
ジ04	气难しい依赖人・3	6章	完成ジ03后	前往ペリアン商会	获得"晚餐会用礼服"的制作方法，发生新课题"ジェラールさんの礼服"
ジ05	气难しい依赖人・4	6章	完成ジ04后	交纳"晚餐会用礼服"给リンカ	1000金
ジ06	シャルロッテの母・1	6章	完成ジ01后，夏洛特限定	前往ペリアン跟ジェラール对话	–
ジ07	シャルロッテの母・2	6章	完成ジ06后，夏洛特限定	回到夏洛特家里	–

ローゼミア					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ロゼ01	回收屋のお仕事	5章	–	前往交易船の墓场	–
ロゼ02	回收物と杂货屋	5章	达成ロゼ01或ロゼ06	前往港口	–
ロゼ03	失ったもの、代わりに得たもの・1	5章	探10发生后，探12达成前	前往港口跟ローゼミア对话	–
ロゼ04	谁かに似てる怖い人	6章	ウイルベル友好度30以上	前往港口	–
ロゼ05	魔法使いさんですか？	6章	ロゼ04达成后、8章打败水之王之前	前往港口	–
ロゼ06	生きていますか、それとも…	6章	–	在黄昏之海全灭一次	–
ロゼ07	气嫌の良い理由	7章	–	前往港口跟ローゼミア对话	–
ロゼ08	失ったもの、代わりに得たもの・2	7章	ロゼ05达成	前往港口跟ローゼミア对话	–
ロゼ09	失ったもの、代わりに得たもの・3	7章	ロゼ08达成	在たゆたう幽灵船的船员室里找到"名も无き手记"	–
ロゼ10	失ったもの、代わりに得たもの・4	7章	ロゼ09达成	将"名も无き手记"交给ローゼミア	–

オディーナリ					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
オ01	いとしのオディーリア	8章	–	前往ステラード广场	–
オ02	お果子の道・1	8章	–	前往街の水源	出现新课题"甘いもの取り揃えよう"
オ03	お果子の道・2	8章	オ02达成并完成课题"甘いもの取り揃えよう"后	到街の水源交纳お果子类道具给オディーリア	–
オ04	オートマタの夸り	8章	–	到街の水源跟オディーリア对话	–

レイファー					
编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
レ01	お宝探し・魔物遭遇	7章	–	前往绿の沙漠	触发战斗
レ02	天敌なお客样	8章	–	前往目抜き通り	–
レ03	お宝探し・宝物发现	8章	–	前往漂流墓地	帮助探索能获得"スラグのこはく"
レ04	お宝探し・何もない	8章	–	前往终末岬	帮助探索能获得"ペンデローク"
レ05	见果てぬ梦	8章	ユ15完成后	前往ハンターたまり场	–
レ06	かつての同士	9章	ラ03达成后	前往ハンターたまり场	–
レ07	男の度胸	9章	レ06和ラ07达成后	前往ハンターたまり场	–
レ08	颜见知りの集い	9章	エ03和ソ09达成后	前往ハンターたまり场	–

ハリ-

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ハ01	お金持ちの条件	7章	夏洛特限定	前往ファ-ヴ村・广场	–
ハ02	たそがれの冒险家	7章	–	前往财协本部	–
ハ03	ハリ-列传・1	7章	达成ハ02，炼金Lv40以上	前往港口	参考书“世界の秘境から”
ハ04	ハリ-列传・2	8章	达成ハ03	前往ファ-ヴ村・广场跟ハリ-对话	–
ハ05	ハリ-列传・3	8章	达成ハ04	前往港口	参考书“ハリ-列传”
ハ06	名士対决！？	8章	达成ハ05	前往ペリアン商会	–

探索事件

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
探01	ソ-ルお抱え支援部队	1章	完成首次探索之后	前往财协本部	探索装备次数回复
探02	組合からの礼	3章	行动达成期间	前往财协本部跟ラウル谈话	探索装备格数提升
探03	遗物掘ろうぜ！・1	4章	–	前往ハンタ-たまり场	–
探04	遗物掘ろうぜ！・2	4章	探03触发之后	回到自己的工作室内	–
探05	組合からの礼・续	5章	行动达成期间	前往财协组合本部跟ラウル对话	探索装备格数再提升
探06	爷やの昔话	5章	夏莉丝缇拉限定	前往船里的工作室跟テオク-ガ谈话	参考书“失せ物探し”
探07	珍しい遗物を见つけよう	5章	夏莉丝缇拉限定	调合出“ダウジングロッド”	开放采掘系统
探08	鱼でひらめいた！・1	5章	夏洛特限定	前往街の水源	获得参考书“エサ作成メモ”
探09	鱼でひらめいた！・2	5章	夏洛特限定	调合出“手作りエサ”	开放钓鱼系统
探10	幽灵船の不思议	5章	–	前往たゆたう幽灵船，从会客室走到“？？？”	–
探11	幽灵船の秘密	5章	完成ロゼ03和探10，并且探12未完成	前往船上的工作室	获得参考书“真实の目药”
探12	幽灵船の秘密	8章	完成探10，没拿到“真实の目药”，并且キ-スグリフ已经入队	前往たゆたう幽灵船的会客室，走到原本走不通的道路前	无限回廊的封印会解除
探13	强敌警报	9章	–	前往财协组合本部跟ソ-ル对话	世界各地开始出现强敌
探14	前时代の利器	9章	–	调合出トラベルゲ-ト	–
探15	地底からの呼声	终章	–	进去ジオフロント的特定地点，装备了“古の兽の护符”剧情会发生变化	–

炼金事件

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
炼01	シャリステラの武器	–	夏莉丝缇拉限定	制作一把夏莉的武器	–
炼02	シャルロッテの武器	–	夏洛特限定	制作一把夏洛特的武器	–
炼03	コルテスの武器	–	夏莉丝缇拉限定	制作一把コルテス的武器	–
炼04	ウィルベルの武器	–	夏洛特限定	制作一把ウィルベル的武器	–
炼05	ユリエの武器	–	夏莉丝缇拉限定	制作一把ユリエ的武器	–
炼06	ミルカの武器	–	夏洛特限定	制作一把ミルカ的武器	–
炼07	キ-スの武器	–	–	制作一把キ-スグリフ的武器	–
炼08	ホムラの武器	5章	–	制作一把ホムラ的武器	–
炼09	お得意样へ	–	ミルカ友好度60以上	前往ミルカ的工作室	炼金费降价
炼10	族长に传えられし秘术	–	炼金等级Lv70以上，夏莉丝缇拉限定	前往船上的工作室	参考书“一族の极意书”
炼11	エスカのプレセント	5章	エ02达成后、コルセイトのリンゴ持有10个以上	ハンタ-たまり场找艾丝卡对话	参考书“タルトの作り方”
炼12	リンゴがなくても	5章	炼11达成后	调合两次“リンゴのタルト”	参考书“タルトの作り方・改”
炼13	中央の技术	8章	主线前往财协本部听取中央的调查结果后	前往ミルカ的工作室	参考书“水の抽取法”
炼14	幻のスペシャルメニュ-	8章	エ10达成后	去ハンタ-たまり场找艾丝卡对话	参考书“ステラ-ド究极料理”
炼15	魔法使いの教え	9章	炼金等级Lv60以上，夏洛特限定	前往街はずれ	参考书“ウィルベル特制本”
炼16	父の参考书	9章	炼15达成，并且炼金Lv70以上，夏洛特限定	前往夏洛特家里	参考书“父の参考书”

船事件

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
船01	いい子	5章	打倒沙龙之后	绿の沙漠→大木广场	–
船02	精灵	5章	打倒沙龙之后	烟る东の海→流浪民のキャンプ	–
船03	ステラ-ド教育の良し悪し	5章	打倒沙龙之后	孤岛の交易キャンプ→满ちたる洞窟	–
船04	旅	5章	夏莉丝缇拉限定	沙中沙漠→朽ちた原生林	–
船05	水祭りの话	6章	进入8章之前	进入大地图	–
船06	苦しむコルテス	6章	夏莉丝缇拉限定	流浪民のキャンプ→隐された森	–
船07	姐妹	6章	–	烟の东の海→流浪民のキャンプ	–
船08	魔法使いの苦手なもの	7章	–	背骨の宿场→忘れられた研究所	–
船09	コルセイト	8章	–	隐された森→漂流墓地	–
船10	ちっちゃいものクラブ	8章	–	阳炎の城→终末岬	–
船11	肩たたき	9章	–	天上カズラ・株分け→秘められし洞窟	–
船12	ア-シャは今	9章	–	奇迹の森→植物坑道	爱夏相关剧情
船13	ニコチン中毒	9章	–	时の止まりし遗构→精灵の祭坛	–
船14	ホムラの诞生时	9章	–	植物坑道→秘められし洞窟	–
船15	キ-スの弟子って…	9章	キ04达成后	绿の沙漠→大木广场	–
船16	火の海からの使者	9章	强敌警报出现后	时の止まりし遗构→精灵の祭坛	触发强敌フラン・プファイル的战斗，就算输了沿着同一条路再走一遍可以再战
船17	炼金术谈义	9章	–	死者の地→古の遗迹	–
船18	时代が违う	9章	–	烟る东の海→朽ちた原生林	–
船19	实は同年代	9章	–	背骨の宿场→沙底ケ滨	–
船20	お果子	9章	–	背骨の宿场→绿の沙漠	–
船21	扫除は健康法?	9章	–	天上カズラ→漂流墓地	–
船22	魔法について科学的说明せよ	9章	–	最果て集落→天上カズラ・若木	–
船23	珍しくかみ合う二人	9章	–	阳炎の城→最果て集落	–






潜力实际效果一览

名称	PP	效果
高值	1	潜力补正1.5、最终售价×2
高值+	2	潜力补正2、最终售价×2
高值++	3	潜力补正2.5、最终售价×2
高级品	2	潜力补正2.5、最终售价×2
希少な逸品	5	潜力补正3.5、最终售价×2
プレミア价格	7	潜力补正6、最终售价×2
装备枠压缩	5	占用格数-1
装备枠压缩+	10	占用格数-2
最高压缩率	15	占用格数-3
装备枠扩张	1	占用格数+1、威力+10%
装备枠扩张+	4	占用格数+2、威力+20%
最高扩张率	15	占用格数+4、威力+30%
装备枠で强化	4	威力值+占用格数×3%
装备枠で强化+	5	威力值+占用格数×5%
高コスト再强化	7	威力值+占用格数×8%
效力上升	1	效力+10%
效力上升+	2	效力+15%
效力上升++	5	效力+20%
出来が良い	3	效力+20%
プロの完成度	6	效力+30%
超クオリティ	9	效力+50%
破坏力增加	1	威力值+5%
破坏力增加+	2	威力值+7%
破坏力增加++	3	威力值+10%
大きな破坏力	3	威力值+12%
强烈な破坏力	5	威力值+17%
究极の破坏力	8	威力值+30%
威力固定强化	2	威力值+48~60，威力值超过48~60的时候为威力值+（48~60÷威力值）×100
威力固定强化+	4	威力值+64~80，威力值超过64~80的时候为威力值+（64~80÷威力值）×100
威力固定强化++	6	威力值+80~100，威力值超过80~100的时候为威力值+（80~100÷威力值）×100
实数で痛くなる	6	威力值+104~130，威力值超过104~130的时候为威力值+（104~130÷威力值）×100
实数でダメージ增加	10	威力值+136~170，威力值超过136~170的时候为威力值+（136~170÷威力值）×100
实数で大ダメージ	16	威力值+240~300，威力值超过240~300的时候为威力值+（240~300÷威力值）×100
回复力增加	1	威力值+10%
回复力增加+	2	威力值+15%
回复力增加++	3	威力值+20%
大きな回复量	3	威力值+25%
强烈な回复量	5	威力值+35%
究极の回复量	8	威力值+50%
回复固定强化	2	威力值+8~10，威力值超过8~10的时候为威力值+（8~10÷威力值）×100
回复固定强化+	4	威力值+12~15，威力值超过12~15的时候为威力值+（12~15÷威力值）×100
回复固定强化++	6	威力值+20~25，威力值超过20~25的时候为威力值+（20~25÷威力值）×100
药を强化	6	威力值+28~35，威力值超过28~35的时候为威力值+（28~35÷威力值）×100
药を大きく强化	10	威力值+32~40，威力值超过32~40的时候为威力值+（32~40÷威力值）×100
回复固定超强化	16	威力值+60~75，威力值超过60~75的时候为威力值+（60~75÷威力值）×100
クリティカル	5	会心率+15%
クリティカル+	9	会心率+25%
クリティカル++	12	会心率+35%
会心の出来	14	会心率+40%
必中クリティカル	21	会心率+100%
一击必杀	35	会心率+100%、对除了强敌以外的敌人有一定几率一击必杀，几率为[100+(使用者战斗Lv-对象战斗Lv)×5]%
效果安定	3	效果威力乱数的最小值取值提升（威力最大值-最小值）×30%
效果安定+	4	效果威力乱数的最小值取值提升（威力最大值-最小值）×50%
不变の效果	7	效果威力乱数必定去最大值
リサイクル	4	战斗中使用带此潜力道具时，有15%概率不消耗使用次数，改为消耗20MP，MP不足的时候威力会根据实际消耗MP按比例下降（此效果优先于"强制使い切り"，下同）
リサイクル+	7	战斗中使用带此潜力道具时，有25%概率不消耗使用次数，改为消耗30MP，MP不足的时候威力会根据实际消耗MP按比例下降
リサイクル++	10	战斗中使用带此潜力道具时，有35%概率不消耗使用次数，改为消耗40MP，MP不足的时候威力会根据实际消耗MP按比例下降
省エネモード	11	战斗中使用带此潜力道具时，有40%概率不消耗使用次数，改为消耗50MP，MP不足的时候威力会根据实际消耗MP按比例下降
资源を再利用	17	战斗中使用带此潜力道具时，有50%概率不消耗使用次数，改为消耗75MP，MP不足的时候威力会根据实际消耗MP按比例下降
永久机关	33	道具不消耗使用次数，改为消耗75MP，MP不足时威力会根据实际消耗MP量按比例下降
自动发动20%	2	受到敌人攻击导致HP下降到20%以下时，炼金术士会自动使用此道具，但是会消耗20MP，MP不足时威力根据实际消耗量按比例下降
自动发动30%	4	受到敌人攻击导致HP下降到30%以下时，炼金术士会自动使用此道具，但是会消耗30MP，MP不足时威力根据实际消耗量按比例下降
自动发动50%	5	受到敌人攻击导致HP下降到50%以下时，炼金术士会自动使用此道具，但是会消耗40MP，MP不足时威力根据实际消耗量按比例下降
使用回数+1	2	使用次数+1,威力-5%
使用回数+2	3	使用次数+2，威力-15%
大きい	5	使用次数+3
使用回数-1	2	使用次数-1，威力+15%
使用回数-2	3	使用次数-2、威力+30%
小さい	5	使用次数-4、威力+60%
引继ぎPP+3	2	潜力继承PP+3
引继ぎPP+5	3	潜力继承PP+5
引继ぎPP+7	5	潜力继承PP+7
PP枠扩张	5	潜力继承PP+8
PP枠效率强化	8	潜力继承PP+12
PP枠极大化	13	潜力继承PP+20
HP+10	1	HP上限+10
HP+15	2	HP上限+15
HP+25	3	HP上限+25
HP强化	3	HP上限+25
HP大增量	5	HP上限+40
HP大幅强化	8	HP上限+70
MP+10	1	MP上限+10
MP+15	2	MP上限+15
MP+25	3	MP上限+25
MP强化	3	MP上限+25
MP大增量	3	MP上限+40
MP大幅强化	5	MP上限+70
パラメータ+5%	2	能力参数提升5%（具体包括HP、MP、攻击力、速度、防御力，下同）
パラメータ+7%	4	能力参数提升7%
パラメータ+10%	5	能力参数提升10%
肉体を强化する	6	能力参数提升10%
身体の力を引き出す	9	能力参数提升15%
肉体を超进化させる	15	能力参数提升20%
攻击力+5	1	攻击力+5
攻击力+10	2	攻击力+10
攻击力+15	3	攻击力+15
攻击强化	3	攻击力+15
攻击ブースト	5	攻击力+25
攻击力大幅强化	8	攻击力+40
防御力+5	1	防御力+5
防御力+10	2	防御力+10
防御力+15	3	防御力+15
防御强化	3	防御力+15
防御ブースト	5	防御力+25
防御力大幅强化	8	防御力+40
素早さ+5	1	速度+5
素早さ+10	2	速度+10
素早さ+15	3	速度+15
素早さ强化	3	速度+15
素早さブースト	5	速度+25
素早さ大幅强化	8	速度+40
攻防强化	6	攻击力&防御力+10
攻速强化	6	攻击力&速度+10
防速强化	6	防御力&速度+10
能力强化	12	攻击力、防御力、速度+10
攻防ブースト	10	攻击力&防御力+15
攻速ブースト	10	攻击力&速度+15
防速ブースト	10	防御力&速度+15
全能力ブースト	20	攻击力、防御力、速度+15
消费10%-	2	消耗MP-10%
消费15%-	3	消耗MP-15%
消费20%-	4	消耗MP-20%
消费MP削减	5	消耗MP-20%
消费MP压缩	7	消耗MP-30%
消费MP半减	12	消耗MP-50%
技威力5%+	2	技能威力+5%、消耗MP+5%
技威力7%+	3	技能威力+7%、消耗MP+7%
技威力10%+	4	技能威力+10%、消耗MP+10%
技威力强化	5	技能威力+12%、消耗MP+12%

名称	PP	效果
スキルブ-スト	7	技能威力+17%、消耗MP+17%
スキル大幅强化	12	技能威力+30%、消耗MP+30%
エコスキル	10	技能威力+10%
コスト压缩スキル	14	技能威力+15%
セ-ビングスキル	24	技能威力+25%
毒付与	2	49~70%概率攻击附加毒状态
暗暗付与	3	49~70%概率攻击附加暗暗状态
弱体化付与	2	49~70%概率攻击附加弱体化状态
スロウ付与	4	49~70%概率攻击附加减速状态
全能力+5	1	全能力参数+5（具体包括HP、MP、攻击力、速度、防御力，下同）
全能力+7	2	全能力参数+7
全能力+10	3	全能力参数+10
全能力+17	5	全能力参数+17
全能力强化	8	全能力参数+12
全能の力	8	全能力参数+30
ダメ-ジ还元	2	攻击给予敌人的伤害值吸收3%回复自身HP
ダメ-ジ还元+	3	攻击给予敌人的伤害值吸收5%回复自身HP
ダメ-ジ还元++	4	攻击给予敌人的伤害值吸收7%回复自身HP
HP吸收	5	攻击给予敌人的伤害值吸收7%回复自身HP
生命力夺取	7	攻击给予敌人的伤害值吸收10%回复自身HP
魂を吸收する	12	攻击给予敌人的伤害值吸收30%回复自身HP
潜力强化	4	威力+[（装备附带的潜力等级总和-50）÷10]%
潜力强化+	7	威力+[（装备附带的潜力等级总和）÷10]%
コストボ-ナス	11	威力+[（装备附带的潜力等级总和+100）÷10]%
锐利なトゲ	-	让攻击对象在2回合内行动受到25物理伤害
热を帯びる	-	让攻击对象在5回合内防御力下降40
冷机を帯びる	-	让攻击对象在5回合内速度下降30
电气を帯びる	-	让攻击对象受到其他异常状态时状态深度+30%
钢のトゲ	-	无视对方防御力造成威力值30~50的物理伤害
灼热の地	-	2回合内行动前受到75物理伤害
次元の狭间	-	一定几率让强敌以外的敌人战斗不能，几率为[（使用者战斗Lv-对象战斗Lv）×5]%
时间操作	-	让对方的待机时间+100
超回转	-	会心率+33%
冻てつく风	-	75%让敌人陷入减速状态
星の瞬き	-	攻击对象的Lv-5、攻击力和速度-15
兽王の刃	10	无视防御力造成物理伤害，威力值150
脱力の音色	6	5回合内攻击力、速度和防御力-25
石の重み	-	造成60~100物理伤害
たる击	-	物理伤害，威力值48~80
かぼちゃの咒い	-	45~75%让对方陷入弱体化状态
强化をはぎとる	-	打消对方所有能力提升状态
性能强化	10	追加物理伤害，威力180~300
痛みに效く	-	回复HP9~15
伤を治す	-	回复HP15~25
五感を刺激	-	回复Break值100,5回合内攻击力+10
リンゴ力	-	回复HP35
气分爽快	-	回复Break值250
生命の源	-	最大HP+20%
良药の气配	-	回复MP15~25，Break值50
不变安定	-	受到异常状态的时候深度-30%
薫る愈し	-	复活并回复20%HP
传统の味	-	回复HP14~20或HP上限的20%（两者之间取数值高的一方）
药效成分	-	回复毒和弱体化状态
薫る味わい	-	HP和MP回复25
黄金の味	-	5回合内会心率+15%
生命の秘术	-	战斗不能状态下轮到自己的回合时能够复活并回复20%HP（1次效果）
ふんわり食感	-	5回合内防御力+15
正体不明の味	-	Break值回复150
清めオ-ラ	-	5回合内攻击力、防御力、速度+20
全てを治す	-	治疗所有异常状态
心眼を开く	-	命中率+33%
龙脉の活力	-	令使用对象冒险者Lv+8，攻击力和速度+24
スラグ注入	-	复活并回复25%HP
疲れ知らず	-	让使用对象的MP消耗-20%
女神の守护	-	受到的最终伤害-10%（特殊状态，MP伤害同样适用）
病魔退散	-	回复暗暗和减速状态
时を越える	-	2回合内待机时间-20%
究极の出来	-	回复HP100或HP上限的30%（两者之间取数值高的一方），Break值回复100
神に近づく	-	令使用对象冒险者Lv+6，攻击力和速度+18，战斗技能威力+15%，5回合内攻击力、防御力和速度再+15，
元素耐性	-	全耐性+20
龙の力	-	令对象的冒险者Lv+3，攻击力、速度+9
灵药の秘めし力	-	回复HP100和MP50
果物テイスト	-	2回合内行动时回复20HP
范围ボ-ナス	3	威力+对象数×5%
范围ボ-ナス+	4	威力+对象数×10%
复数に效果增大	7	威力+对象数×15%
少数ボ-ナス	3	威力+（10÷对象数）%
少数ボ-ナス+	4	威力+（10÷对象数）%
单数に效果增大	7	威力+（10÷对象数）%
使い切り强化	3	使用次数剩下1的时候，威力+15%
使い切り强化+	4	使用次数剩下1的时候，威力+20%
最後の一击	7	使用次数剩下1的时候，威力+30%
高速使用	4	待机时间-10%、威力值-5%
高速使用+	7	待机时间-20%、威力值-10%
ソニックスロ-	11	待机时间-30%、威力值-15%
回数压缩	3	一次性用完，威力+原有使用次数×2%
回数压缩+	4	一次性用完，威力+原有使用次数×4%
强制使い切り	7	一次性用完，威力+原有使用次数×6%
回数补正	3	威力值+使用次数×1%
回数补正+	4	威力值+使用次数×2%
カウントブ-スト	7	威力值+使用次数×3%
タイム型化	4	让道具进入行动槽，循环1次，待机时间+50%
タイム型化+	4	让道具进入行动槽，循环2次，待机时间+75%
アイテムクロ-ン	4	让道具进入行动槽，循环3次，待机时间+100%
传承のソウル	17	潜力继承PP+50
火灵のソウル	20	HP上限+60、攻击力+30
水灵のソウル	20	MP上限+60、防御力+30
风灵のソウル	20	会心伤害+15%、命中率+33%
土灵のソウル	20	待机时间发生增加的时候，增加量-50%，在后卫的时候援护槽回复值+5
白き神のソウル	25	受到的伤害10%转化成MP伤害，无视所有异常状态
黑き神のソウル	25	战斗技能使用时待机时间-10%、速度+30
昼の主のソウル	25	每回合回复30HP，受到超过HP残量的伤害时有20%的概率剩下1
夜の主のソウル	25	クリティカル率上升・确率待机时间短缩
圣心のソウル	33	战斗中受到的伤害有15%回复到MP，消耗的MP有15%回复到HP，HP和MP的伤害最终值-7%
魔心のソウル	33	攻击力+100，每次行动时-100HP
太阳光のソウル	20	HP、MP、攻击力、防御力、速度+15，追加火、水耐性
月光のソウル	20	HP、MP、攻击力、防御力、速度+15，追加风、土耐性
星人のソウル	20	MP和HP最大值呼唤，回避率+10%
空人のソウル	20	援护行动的威力值+10%，Burst槽追加5%
武勇のソウル	40	战斗技能的威力值+75%，Break值+50
霸军のソウル	40	攻击或战斗技能追加50%伤害，HP、MP、攻击力、防御力、速度+25
吸魂のソウル	33	给予敌人的伤害有25%回复自身HP
理力のソウル	40	攻击或战斗技能追加75%伤害
觉醒のソウル	40	冒险者Lv相关的各种计算公式中，该冒险者的Lv+15，攻击力、防御力、速度+现在Lv×3%
活力のソウル	25	最大HP+100，战斗不能状态进入自己的回合时能够回复33%HP复活
英雄のソウル	20	对方的等级比冒险者高的时候，最终伤害值+7%，受到的最终伤害-7%，对象是强敌的时候最终伤害会再追加7%
慈爱のソウル	33	Burst状态给予伤害+10%，同时Burst槽上升量+5%
忍耐のソウル	25	Break耐性+300，Break状态下回复速度+15
平稳のソウル	25	在后卫的时候HP和MP回复量+5
神を破坏せし力	33	威力值+40%
神に祝福されし力	33	威力值+40%
オ-トユ-ズ	17	受到敌人攻击导致HP下降到60%以下时自动使用带此特性的道具
完璧な身体	20	HP和MP上限+50
顽强な身体	20	HP、MP、攻击力、速度、防御力提升基本值的15%，防御力+30
あふれ出るパワ-	17	攻击力+20，通常攻击给予的伤害有10%回复给自己的HP
熟练者の技能	25	战斗技能威力值+20%，消耗MP-25%
マルチボ-ナス	17	威力值+对象数×20%
シングルボ-ナス	17	威力值+40%÷对象数
单复同时强化	20	威力值+25%÷对象数+15%×对象数
ラストストライク	17	使用次数剩下1的时候，威力值+45%
マツハスロ-	25	待机时间-50%
ワンタイムエンド	17	一次性全部用完，威力值+原有使用次数×7%
回数ぶん超强化	25	威力值+使用次数×5%
オ-トマテリアル	25	变成计时型道具进入行动槽，循环两次，原本是几时型道具会追加两次循环，持有者HP地狱25%时自动使用
无名の追击	14	战斗技能威力值+15%，攻击或使用战斗技能时会追加20%额外伤害（属性跟原来一样）
快刀乱麻の追击	25	战斗技能威力值+25%，攻击或使用战斗技能时会追加40%额外伤害（属性跟原来一样）
变幻の追击	20	战斗技能威力值+15%，攻击或使用战斗技能时会追加15%额外伤害（属性跟原来一样）
点滴穿石の追击	17	战斗技能威力值+20%，攻击或使用战斗技能时会追加25%额外伤害（属性跟原来一样）
连打の追击	7	战斗技能威力值+10%，攻击或使用战斗技能时会追加30%额外伤害（属性跟原来一样）
ジャンボな祝福	40	威力值+占用格数×10%
秘传の破坏力强化	40	威力值+320~400，若威力值大于这个乱数，改成威力值+（320~400÷威力值）×100
秘传の回复力强化	40	威力值+80~100，若威力值大于这个乱数，改成威力值+（80~100÷威力值）×100
エボルブボディ	40	HP、MP、攻击力、速度、防御力提升基本值的5%
潜力で超强化	40	威力值+（道具所附带的潜力Lv总和÷10）%，威力值额外再加20%
HPMP强化	6	HP和MP最大值+15
HPMP大增量	10	HP和MP最大值+25
HPMP大幅强化	16	HP和MP最大值+40

名称	PP	效果
无力の咒诅	30	5回合内对象的攻击力-30
无守の咒诅	30	5回合内对象的防御力-30
无速の咒诅	30	5回合内对象的速度-30
魂削り	30	令对象的战斗Lv-10，攻击力和速度-30
刚力の祝福	30	5回合内攻击力+30
守护の祝福	30	5回合内防御力+30
韦驮天の祝福	30	5回合内速度+30
魂宿り	30	对象冒险者Lv+10，攻击力和速度+30
待机时间强化	5	威力值+道具使用后的待机时间×3%
待机时间强化+	10	威力值+道具使用后的待机时间×5%
チャージアイテム	15	威力值+道具使用后的待机时间×7%
パワ-スロ-	5	使用后待机时间+20%，威力+15%
パワ-スロ-+	10	使用后待机时间+30%，威力+20%
强力な投げ込み	15	使用后待机时间+50%，威力+30%
ス-パ-スキル	17	战斗技能的威力值+35%，消耗MP+35%
绝命の追击	17	攻击或战斗技能给予的伤害额外追加1%~100%
追い讨ち强化	1	对Break状态的目标使用，威力值+10%
追い讨ち强化+	2	对Break状态的目标使用，威力值+20%
追い讨ち强化++	3	对Break状态的目标使用，威力值+30%
情け无用の一击	4	对Break状态的目标使用，威力值+20%
手加减无しの追击	6	对Break状态的目标使用，威力值+40%
无慈悲な一击	10	对Break状态的目标使用，威力值+60%
追加攻击	2	给予攻击或战斗技能伤害的5%追加伤害
追加攻击+	3	给予攻击或战斗技能伤害的10%追加伤害
追加攻击++	4	给予攻击或战斗技能伤害的15%追加伤害
サブアタック	4	给予攻击或战斗技能伤害的15%追加伤害
ダブルアタック	5	给予攻击或战斗技能伤害的25%追加伤害
マルチアタック	10	给予攻击或战斗技能伤害的40%追加伤害
无属性强化	17	威力值+25%，附带了这个潜力的道具所有属性变成无属性
バ-スト加算	2	Burst槽上升量+1%
バ-スト加算+	4	Burst槽上升量+2%
バ-スト加算++	7	Burst槽上升量+3%
バ-ストプラス	5	Burst槽上升量+4%
バ-ストアップ	10	Burst槽上升量+5%
ツインバ-スト	17	Burst槽上升量+6%
调合スキル枠增加	15	调合技能格数+1（最多4格）
调合チェイン增加	10	Chain值增加量+3
影响属性・火	8	影响属性追加火属性
影响属性・水	8	影响属性追加水属性
影响属性・风	8	影响属性追加风属性
影响属性・土	8	影响属性追加土属性
潜力レベル上升	10	道具的潜力Lv+1，此效果可重复（最大潜力Lv3）
潜力スキル发动	15	可以发动潜力技能

强力潜力推荐

众多潜力里面个人推荐以下这些：

传承のソウル：必备，增加50点继承PP，其他ソウル系列潜力都是20点起的，最高甚至40点，没这个几乎不用指望成品能继承到所有想要的。不过这个潜力不会叠加，还是要配合其他增加PP点数的技能使用。

调合スキル枠增加：必备潜力之二，增加素材的炼金技能格数，后期要冲999效力必不可少。笔者合成后期道具的时候，基本上是每个素材都配“传承のソウル”和“调合スキル枠增加”，再外加一个自己想要的潜力。但即使如此，要做出999效力而且又合心意的道具还是很伤脑筋。

调合チェイン增加：提升调合的连锁值，非必要，但偶尔在技能格总数不够的时候会用，或者节省1格放其他技能。

道具

秘伝の破坏力强化/秘伝の回复力强化：最简单粗暴提升威力的技能，强力推荐。

永久机关：有时候打杂兵用不着高火力道具，但是中火力道具又显得不够用，有了这个就几乎解决这种问题了。可以合成出来也是它的一大优点。

一击必杀：防具上有觉醒のソウル基本上就是所有杂兵都能一击必杀了。就算对强敌无效，必定会心的效果也在很大程度上提升了爆发力。而且更重要的一点是它可以合成出来。

武器

武勇のソウル：最优秀的进攻型潜力之一，后期的武器里基本上要人手一个的，不过出现率比较低。

霸军のソウル：最优秀的进攻型潜力之二，不过出现率非常低。如果要配其他潜力的话，这个优先度低于武勇。

理力のソウル：最优秀的进攻型潜力之三，出现率同样比较低。一般这三个潜力选配其中两个即可，剩下的可以根据需要放其他。

防具

慈爱のソウル：Burst槽上升量UP这个效果非常重要，毕竟能进入Burst状态就能占得先机。

觉醒のソウル：光等级+Lv15这个效果能轻松压制几乎所有杂兵了，而且后期玩家等级越高，这个技能发挥的效果越明显。

忍耐のソウル：抗Break状态用的潜力，后期的强敌最让人头疼的地方是各种连续行动，所以很容易造成Break状态，然后出现Break对方又会继续连续行动……恶性循环，有了这个几乎就不用担心Break了。不过效果有局限性，不需要人手一个，负责回复的同伴带一个即可。

肉体を超进化させる：简单，粗暴。

研究部分

通关&继承要素

通关一周目之后会开放新的难易度“ディスペア-”，继承通关存档开始游戏可以直接跳过游戏的序章部分，从选择难度和角色的部分开始。二周目可继承内容有以下这些：

・金钱；

・打赢最终BOSS时所有角色身上的装备（二周目会作为初始装备使用）；

・除了“トラベルゲ-ト”以外的所有探索装备；

・成长点数（但是要冒险者Lv40以上才能使用）。

因此，如果想二周目打得轻松一些或者挑战最高难度的话，一周目可以提前做好准备。特别是在打最终BOSS之前要将自己需要的装备调合出来。

特别是角色专用道具，比如夏莉丝缇拉篇的“古の兽の护符”、“羊饲いの兽”，还有夏洛特篇的“フライングボ-ド”，这些道具在另一位女主角路线中是无法制作的，所以必须调整出满意的状态继承过去。另外还有一些后期出现几率比较低的潜力，可以调合到植物用营养剂之类的道具中带到二周目。

最后要记得卖光自己箱子剩下的东西，继承金钱不继承箱子道具是系列的老规矩了。





装饰

土灵のソウル：加快援护槽积蓄速度，人手一个。

白き神のソウル：全异常状态免疫，光这一点也是必须人手一个的了。

魔心のソウル：进攻系角色必备，每个回合损50血其实不算特别多，但是增加100攻击力就真的太疯狂了！

空人のソウル：援护伤害追加以及提升Burst槽的增量，跟土灵和防具的慈爱是绝配。

夜の主のソウル：提升会心率，想进一步提升伤害可说是必备。

全能の力：虽然通过合成就能得到这个潜力但大家千万别嫌弃它！全能力+30（很多魂系列的也只是单项+30）这么简单粗暴的潜力还往哪找。

黑き神のソウル：抢速度用的潜力，虽然有技能待机时间减少，但是速度也只+30，相比起全能の力逊色了一些。

太阳光のソウル／月光のソウル：两个加起来也是全能力+30外加全耐性，只是这样用掉两个潜力格感觉有点浪费……

潜力入手方式＆强敌

游戏前期想取得强力的潜力主要通过潜力合成。但是后期那些"ソウル"系列的潜力只能从强敌掉落的素材中附带得到。这时推荐大家去刷ジオフロント：间接バイパス出现的银龙。每次击败它之后可以获得2~3个素材，如果没出现好的潜力就用S/L大法再刷。

另外，银龙到自己的第10回合时会发动"エボリュ－ション"，进化成"古龙ディクセン"或者"强き眷族の帝"。有信心的同学可以去挑战一下。

击败了强敌之后过一段时间后会刷新，虽说本作取消了日期概念，但游戏里依然有时间的，在地图探险时左上角的Mana Clock就是时间。

Mana Clock时间计算方式

行动	经过数
调合或练成	2
战斗胜利or逃跑	2
战斗中被全灭	4
进行1次采取	1
从大地图进入任意地点	2
使用"トラベルゲート"回去ステラ－ド	1

Mana Clock主要影响

影响	经过时间
商店的进货	具体视道具而定
依赖的更新	15
采掘点刷新	30
宝箱刷新	20
井or取水点刷新	20
强敌刷新	20
环境变化	100

调合相关建议

1.游戏前期如果得到了一些潜力不错的素材时，可以先想办法将其调合到中和剂去，用中和剂合成润滑油，然后再用润滑油当素材合成中和剂，这样就可以实现潜力的复制。第五章左右可以用的中和剂有6种，原料基本上已经包括了绝大多数可以采集回来的素材种类了。此外润滑油也可以作为液体或燃料素材，能用来制作武器和服装的原料インゴット、クロ－ス，非常实用。另外，一些防具有布属性，可以调合成"燃える气体"，然后将之作为燃料重新调合成中和剂，实现潜力回收。武器则复杂一些，要先调合成矿石类的素材（比如ダウジングロッド），然后再调合成"铁粘土"，之后才能调合中和剂。

幽灵船相关剧情

游戏前期如果有积极地触发ユリエ相关的对话剧情，到第五章左右就能得到幽灵船的确切情报。开启采取地"たゆたう幽灵船"。不过由于船主就是最终BOSS门前的テンタクルス弱化版，所以建议到后期再去打。

进入幽灵船，在船最深处的客员室会发现最上方会发现一扇门进去之后会回到原来的区域。这时要回去ステラ－ド，在港口跟ロ－ゼミア对话询问相关情报，她说这是一个影响视觉的机关，有一种眼药可以解决，但问题是她已经忘了眼药的菜单了。然后回去工作室跟テオク－ガ对话会得到"真实の目药"的调合方法。

把目药调合出来之后再回去之前的地方，这时就会发现前方的门能够通往踊い场了。继续到最深处击败オクトパス，剧情后就能解锁奖杯。

奖杯攻略

奖杯总数	39	铜杯	24	银杯	10	金杯	4	白金	1

项目	
白金难度	3/10
白金所需时间	约60小时
在线奖杯	无
最少通关数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

由于取消了时间的概念，使得本作的奖杯变得比较简单，既不用每一步都精算天数，也不用担心错过触发剧情的日期，可谓非常"人性"。一周目先选其中一位女主角，按照正常流程打通关，通关的过程记得每一章都要在ステラ－ド看看有没有角色相关的支线，如果有的话就触发掉，这样基本上就不会遗漏了。到终盘的时候再将剩下的支线都消化掉。

两位女主角各自两个结局都对应一个奖杯，在达成分支要求的前提下保留一个通关前的存档，然后用S/L大法就能一周目之内完成两个结局。

之后可以刷银龙或者筹备下一周目的道具。当然如果想快速白金二周目打低难度的话，装备也没有太高要求。一周目通关之后基本上可以解锁绝大多数的剧情奖杯了。

到第二周目，选择另外一位女主角，依然是按照正常流程打。最后将真结局打出来就行了。

全トロフィ－取得（白金）
取得条件：取得其他全部奖杯。

シャリステラの道（铜杯）
取得条件：选择夏莉丝提拉（シャリステラ）开始游戏。

シャルロッテの道（铜杯）
取得条件：选择夏洛特（シャルロッテ）开始游戏。

シャリステラの休息（银杯）
取得条件：夏莉丝提拉线通关。

シャルロッテの休息（银杯）
取得条件：夏洛特线通关。

2周目开始（铜杯）
取得条件：读取通关存档开始游戏。

第1章クリア（铜杯）
取得条件：完成第一章。

第2章クリア（铜杯）
取得条件：完成第二章。

第3章クリア（铜杯）
取得条件：完成第三章。

第4章クリア（铜杯）
取得条件：完成第四章。

第5章クリア（铜杯）
取得条件：完成第五章。

第6章クリア（铜杯）
取得条件：完成第六章。

第7章クリア（铜杯）
取得条件：完成第七章。

第8章クリア（铜杯）
取得条件：完成第八章。

第9章クリア（铜杯）
取得条件：完成第九章。

憧れの炼金术士！？（铜杯）
取得条件：夏洛特线第一章的剧情奖杯。

小さな师匠 铜杯
取得条件：第八章主线剧情奖杯。

お果子品评会 铜杯
取得条件：支线剧情奖杯，艾丝卡相关支线剧情，成功举办お果子品评会即可。

姐妹の时间 铜杯
取得条件：支线剧情奖杯，可参照ミルカ和ユリエ相关的支线剧情触发条件。

打ち明けられない思い 铜杯
取得条件：触发ラウル表白的剧情。

孤高の炼金术士 铜杯
取得条件：剧情奖杯。

始まりの场所 铜杯
取得条件：在地下药草园找到人工生命体的リンカ。

仲直り 铜杯
取得条件：第七章剧情奖杯。

名士会 铜杯
取得条件：终章的主线剧情奖杯。

倒れた母 铜杯
取得条件：夏洛特线主线剧情奖杯。

水祭り! 金杯
取得条件：成功举办水祭，第九章的主线剧情奖杯。

中央との架け桥 铜杯
取得条件：夏莉丝提拉篇达成役人END。

次代の族长として 铜杯
取得条件：夏莉丝提拉篇通关后达成里长END获得。

アトリエは大忙し 铜杯
取得条件：夏洛特篇通关后达成街の人气者END获得。

新たな冒险の始まり 铜杯
取得条件：夏洛特篇达成魔法使いEND。

二人のシャリー 金杯
取得条件：继承存档选择另一名角色进行第二周目并通关，并成功触发真结局。

战いは任せろ 铜杯
取得条件：战斗等级到达Lv99。

これで一人前! 铜杯
取得条件：炼金等级到达Lv99，要注意二周目是不继承等级的，所以这两个奖杯要在同一周目内解决。

沙の海の暴君 铜杯
取得条件：第五章剧情奖杯，击败沙龙即可解锁。

财宝を守りし者 金杯
取得条件：打倒幽灵船的船主，详见上文幽灵船部分。

怒れる水の王 铜杯
取得条件：第九章剧情奖杯，击败水の王即可。

龙の顶 铜杯
取得条件：击败アルテゲヴァルト。
奖杯说明：讨伐对象在天上カズラ・株分け。

地底の霸者 金杯
取得条件：最终章击败ジオフロント遇到的那只“古き兽たちの王”。

悠久の管理者 铜杯
取得条件：击败最终BOSS即可解锁。

全主效果实际效果一览

名称	效果	所属道具
物理ダメージ・弱	物理伤害（威力值54~72）	クラフト
物理ダメージ・中	物理伤害（威力值62~82）	クラフト
物理ダメージ・强	物理伤害（威力值71~94）	クラフト
体力を吸い込む	魔法伤害（威力值266~355），伤害50%回复自身HP	生きてるゴミ箱
魂を吸い込む	魔法伤害（威力值326~435），伤害50%回复自身HP	生きてるゴミ箱
全てを吸い込む	魔法伤害（威力值363~484），伤害50%回复自身HP	生きてるゴミ箱
火ダメージ・弱	火属性伤害（威力值59~79）	フラム
火ダメージ・中	火属性伤害（威力值70~93）	フラム
火ダメージ・强	火属性伤害（威力值84~112）	フラム
水ダメージ・弱	水属性伤害（威力值84~112）	レヘルン
水ダメージ・中	水属性伤害（威力值97~129）	レヘルン
水ダメージ・强	水属性伤害（威力值137~183）	レヘルン
风ダメージ・弱	风属性伤害（威力值90~120）	ドナーストーン
风ダメージ・中	风属性伤害（威力值106~141）	ドナーストーン
风ダメージ・强	风属性伤害（威力值130~173）	ドナーストーン
土ダメージ・弱	土属性伤害（威力值119~159）	ウニ
土ダメージ・中	土属性伤害（威力值128~170）	ウニ
土ダメージ・强	土属性伤害（威力值149~198）	ウニ
火の雨	火属性伤害（威力值79~105），再放出一个计时型道具攻击1次	ラーヴァキューブ
业火の雨	火属性伤害（威力值95~126），再放出一个计时型道具攻击1次	ラーヴァキューブ
マグマの雨	火属性伤害（威力值117~156），再放出一个计时型道具攻击1次	ラーヴァキューブ
物理ダメージ・超	物理伤害（威力值134~179）	メテオール
火ダメージ・超	火属性伤害（威力值194~258），再放出一个计时型道具攻击1次	次元爆弹
风ダメージ・超	水属性伤害（威力值197~262）	ガラスのバラ
水ダメージ・超	风属性伤害（威力值234~312）	放电管
土ダメージ・超	土属性伤害（威力值245~326）	地球仪
落下星	物理伤害（威力值77~103），再放出一个计时型道具攻击3次	メテオール
兽王召唤	物理伤害（威力值450~600）	古の兽の护符
群れを操る	物理伤害（威力值268~357）	羊飼いの笛
大群を操る	物理伤害（威力值338~450）	羊飼いの笛
パンプキンガード	火属性伤害（威力204~272），再放出一个计时型道具攻击2次	かぼちゃドール
特攻スペシャル	物理伤害（威力值563~750）	フライングボード
イタい一击	物理伤害（威力值95~127）	つけもの石
激痛の一击	物理伤害（威力值124~165）	つけもの石
闷绝する一击	物理伤害（威力值222~296）	つけもの石
たるインパクト	物理伤害（威力值136~181）	たる
たるダイナマイト	物理伤害（威力值176~235）	たる
弹ける	物理伤害（威力值6~10）	クラフト
爆发する	物理伤害（威力值11~19）	クラフト
连续チャージ	10%的概率待机时间变成0，但是连续使用没有效果	フライングボード
ワンク完全冻结	对象的待机时间+100	ガラスのバラ
强烈な电击	最大HP-5%	放电管
火伤を负わせる	2回合内，行动时受到21伤害	フラム
大火伤を负わせる	2回合内，行动时受到55伤害	次元爆弹
固定ダメージ	28~47物理伤害	つけもの石
贯通ダメージ	36~60物理伤害	地球仪
无视防御ダメージ	物理伤害（威力值45~75），无视对方防御力影响	つけもの石
定数比例ダメージ	51~85物理伤害	つけもの石
不安定なダメージ	40~400物理伤害	フライングボード
流れ弹	18~30火属性伤害	ラーヴァキューブ
流星	42~70火属性伤害	ラーヴァキューブ
全ての能力を下げる	5回合内攻击力、防御力、速度全部-10	古の兽の护符
三重苦	同时给予毒・暗暗・弱体化状态，概率56%~80%（深度300）	古の兽の护符
素早く投げられる	-	つけもの石
攻击力を夺う	5回合内对象的攻击力-30，自身攻击力+30	生きてるゴミ箱
防御力を夺う	5回合内对象的防御力-30，自身防御力+30	生きてるゴミ箱
素早を夺う	5回合内对象的速度-30，自身速度+30	生きてるゴミ箱
ブレイク加算・弱	Break值+50/对象数目	フラム
ブレイク加算・中	Break值+100/对象数目	つけもの石
ブレイク加算・强	Break值+150/对象数目	つけもの石
ブレイク加算・超	Break值+250/对象数目	羊飼いの笛
动きを少し止める	对象的待机时间+75	ドナーストーン
动きを止める	对象的待机时间+100	ドナーストーン
动きを大きく止める	对象的待机时间+150	フライングボード
攻击力ダウン・弱	5回合内攻击力-10	ドナーストーン
攻击力ダウン・中	5回合内攻击力-15	ドナーストーン
攻击力ダウン・强	5回合内攻击力-20	地球仪
防御力ダウン・弱	5回合内防御力-10	フラム
防御力ダウン・中	5回合内防御力-15	たる
防御力ダウン・强	5回合内防御力-20	地球仪
素早さダウン・弱	5回合内速度-10	レヘルン
素早さダウン・中	5回合内速度-15	レヘルン
素早さダウン・强	5回合内速度-20	ガラスのバラ
弱い暗暗状态にする	42~60%概率暗暗状态（深度300）	ドナーストーン
暗暗状态にする	49~70%概率暗暗状态（深度400）	ドナーストーン
强い暗暗状态にする	56~80%概率暗暗状态（深度500）	放电管
弱い毒を与える	42~60%概率毒状态（深度300）	フラム
毒を与える	49~70%概率毒状态（深度400）	ウニ
强い毒を与える	56~80%概率毒状态（深度500）	ウニ

名称	效果	所属道具
レベルダウン・弱	对象的战斗Lv-3，攻击力和速度-9	かぼちゃドール
レベルダウン・中	对象的战斗Lv-5，攻击力和速度-15	かぼちゃドール
レベルダウン・强	对象的战斗Lv-7，攻击力和速度-21	かぼちゃドール
足を少し钝らせる	42~60%概率减速状态（深度300）	レヘルン
足を钝らせる	49~70%概率减速状态（深度400）	地球仪
足を大きく钝らせる	56~80%概率减速状态（深度500）	羊饲いの笛
能力を少し下げる	42~60%概率弱体化状态（深度300）	かぼちゃドール
能力を下げる	49~70%概率弱体化状态（深度400）	かぼちゃドール
能力を大きく下げる	56~80%概率弱体化状态（深度500）	かぼちゃドール
变化を引き起こす	49%~70%概率陷入毒、暗暗、减速、弱体化任意一种状态（深度400）	メテオール
大打击率低下	5回合内会心率-25%	フライングボード
注意を引き起こす	成为攻击对象的概率+50%	フライングボード
伤口を广げる	2回合内行动时受到（最大HP-当前HP）×1%的伤害	古の兽の护符
伤口を大きく广げる	2回合内行动时受到（最大HP-当前HP）×3%的伤害	古の兽の护符
持续ダメージ・弱	2回合内行动时受到10点伤害	ラーヴァキューブ
持续ダメージ・中	2回合内行动时受到25点伤害	ウニ
持续ダメージ・强	2回合内行动时受到50点伤害	ウニ
回避率を下げる	回避率-25%	レヘルン
回避率を下げる・强	回避率-50%	ガラスのバラ
变化に弱くなる	受到异常状态的时候深度+15%	スラグのスープ
打击に弱くなる	道具以外受到的伤害最终伤害值+10%	放电管
急所をつく	HP不足25%的时候会陷入战斗不能状态（对强敌无效）	フライングボード
共鸣ダメージ	伤害威力值=24~40×（范围内对象数-1）×5%	羊饲いの笛
愈しの言	HP回复36~60+[100-(现在HP÷最大HP）%×20]	メディアの书
愈しの言叶	HP回复54~90+[100-(现在HP÷最大HP）%×30]	メディアの书
愈しの大咒文	HP回复72~120+[100-(现在HP÷最大HP）%×40]	メディアの书
龙の力	对象的冒险者LV+3，攻击力、速度+9	龙の秘药
超龙の力	对象的冒险者LV+5，攻击力、速度+15	龙の秘药
四兽の力	对象的冒险者LV+7，攻击力、速度+21	四兽の护法药
不死の力	战斗不能状态下，进入自己回合的时候以HP50%的状态复活	エリキシル剂
HP回复・微	HP回复20~29	リフュールパット
HP回复・弱	HP回复31~44	リフュールパット
HP回复・中	HP回复43~62	ヒーリングサルブ
HP回复・强	HP回复97~139	エリキシル剂
HP回复・超	HP回复127~182	エリキシル剂
HP回复・超大	HP回复172~246	エリキシル剂
MP回复・微	MP回复7~10	气分直しの药
MP回复・弱	MP回复14~20	香草のスープ
MP回复・中	MP回复21~30	メディアの书
MP回复・强	MP回复35~50	メディアの书
MP回复・超	MP回复53~75	エリキシル剂
MP回复・超大	MP回复70~100	エリキシル剂
战斗不能も回复・微	复活，HP回复15~22%	愈やしのアロマ
战斗不能も回复・弱	复活，HP回复22~31%	愈やしのアロマ
战斗不能も回复・中	复活，HP回复28~40%	愈やしのアロマ
战斗不能も回复・强	复活，HP回复55~78%	エリキシル剂
战斗不能も回复・超	复活，HP回复94~100%	龙の杯
持续HP回复・弱	3回合内行动时回复10HP	黄金エキススープ
持续HP回复・中	3回合内行动时回复15HP	黄金エキススープ
持续HP回复・强	3回合内行动时回复30HP	黄金エキススープ
たべて回复・微	回复HP15~22，或者回复最大HP的25%（取高的一方）	ピュズダーナッツ
たべて回复・弱	回复HP23~33，或者回复最大HP的25%（取高的一方）	フルーツタルト
たべて回复・中	回复HP33~47，或者回复最大HP的25%（取高的一方）	スモークミート
たべて回复・强	回复HP73~104，或者回复最大HP的25%（取高的一方）	お大尽フルコース
たべて回复・超	回复HP96~137，或者回复最大HP的25%（取高的一方）	旅人の食粮
たべて回复・超大	回复HP130~185，或者回复最大HP的25%（取高的一方）	お大尽フルコース
自动复活・弱	战斗不能进入自己的回合时，以最大HP的15%复活	万药の瓶诘め
自动复活・中	战斗不能进入自己的回合时，以最大HP的25%复活	万药の瓶诘め
自动复活・强	战斗不能进入自己的回合时，以最大HP的35%复活	万药の瓶诘め
战斗不能回避付与	战斗不能进入自己的回合时，以最大HP的30%复活	健康レーション
状态异常减轻・弱	受到异常状态时深度-10%	气分直しの药
状态异常减轻・中	受到异常状态时深度-15%	气分直しの药
状态异常减轻・强	受到异常状态时深度-25%	御祓いのパウダー
气绝值を回复	Break值回复150	ドラッグブレッド
毒状态を治疗	回复毒状态	ドラッグブレッド
暗暗状态を治疗	回复暗暗状态	ドラッグブレッド
弱体化を治疗	回复弱体化状态	御祓いのパウダー
スロウ状态を治疗	回复减速状态	时操の怀中时计
全ての状态を治疗	回复所有异常状态	万药の瓶诘め
スッキリする	Break值回复50	愈やしのアロマ
头がさえる	Break值回复75	愈やしのアロマ
目を觉める	Break值回复100	愈やしのアロマ
めまいを治す	Break值回复150	果实レーション
シャッキリスル	Break值回复200	御祓いのパウダー
气分爽快	Break值回复250	旅人の食粮
女神の护り・弱	受到的最终伤害-10%（MP通用）	守护女神の盾
女神の护り・中	受到的最终伤害-15%（MP通用）	守护女神の盾
女神の护り・强	受到的最终伤害-20%（MP通用）	守护女神の盾
HPMP回复・微	回复HP18~25、MP9~13	ステラードの煎じ药
HPMP回复・弱	回复HP28~40、MP14~20	ステラードの煎じ药
HPMP回复・中	回复HP49~70、MP25~35	ステラードの煎じ药
HPMP回复・强	回复HP84~120、MP42~60	万药の瓶诘め
HPMP回复・超	回复HP105~150、MP53~75	龙の杯
マズイ	受到伤害（威力值19~25）	ステラードの煎じ药
とても美味しい	HP回复30~40	スモークミート

名称	效果	所属道具
太りやすい	-	シェルパニブレッド
确实に太る	-	シェルパニブレッド
すぐ消化される	-	旅人の食粮
禁断の力	最大HP-25%。5回合内攻击力、防御力、速度+50	四兽の护法药
HP再生付与・微	2回合内，每次行动回复6HP	リフュールパット
HP再生付与・弱	2回合内，每次行动回复9HP	香草のスープ
HP再生付与・中	2回合内，每次行动回复12HP	ステラードの煎じ药
HP再生付与・强	2回合内，每次行动回复28HP	旅人の食粮
HP再生付与・超	2回合内，每次行动回复36HP	旅人の食粮
HP再生付与・超大	2回合内，每次行动回复49HP	お大尽フルコース
待机时间短缩	2回合内待机时间-10%	ヒーリングサルブ
待机时间短缩・强	2回合内待机时间-15%	时操の怀中时计
ドーピング	战斗中冒险者等级+Lv5，攻击力、速度提升66×（敌人等级平均值÷100）	スラグのエッセンス
HPMP变换	MP回复100，使用者受到HP上限的33%伤害	スラグのエッセンス
神の护り・弱	下次受到的伤害和异常状态概率-20%	神力のパウター
神の护り・中	下次受到的伤害和异常状态概率-25%	神力のパウター
神の护り・强	下次受到的伤害和异常状态概率-30%	神力のパウター
体力一时增强・弱	最大HP+10%	健康レーション
体力一时增强・中	最大HP+15%	健康レーション
体力一时增强・强	最大HP+20%	旅人の食粮
营养丰富	5回合内、攻击力、防御力、速度+10	ステラードの煎じ药
营养满点	5回合内、攻击力、防御力、速度+20	果实レーション
MP消费・微	道具使用者消耗20MP，MP不足时道具会按比例下降威力	ウニ
MP消费・弱	道具使用者消耗30MP，MP不足时道具会按比例下降威力	ウニ
MP消费・中	道具使用者消耗40MP，MP不足时道具会按比例下降威力	ラーヴァキューブ
MP消费・强	道具使用者消耗50MP，MP不足时道具会按比例下降威力	スラグのエッセンス
MP消费・超	道具使用者消耗75MP，MP不足时道具会按比例下降威力	次元爆弹
HP消费・强	使用道具的人会受到HP最大值35%的伤害	スラグのエッセンス
攻击力アップ・弱	5回合内攻击力+25	スラグのスープ
攻击力アップ・中	5回合内攻击力+35	スラグのスープ
攻击力アップ・强	5回合内攻击力+50	神力のパウター
素早さアップ・弱	5回合内速度+25	果实レーション
素早さアップ・中	5回合内速度+35	果实レーション
素早さアップ・强	5回合内速度+50	时操の怀中时计
防御力アップ・弱	5回合内防御力+25	スラグのスープ
防御力アップ・中	5回合内防御力+35	スラグのスープ
防御力アップ・强	5回合内防御力+50	守护女神の盾
全能力アップ・弱	5回合内攻、防、速+25	龙の秘药
全能力アップ・中	5回合内攻、防、速+35	龙の秘药
全能力アップ・强	5回合内攻、防、速+50	四兽の护法药
回避率アップ・弱	回避率+10%	开眼の目药
回避率アップ・中	回避率+15%	开眼の目药
回避率アップ・强	回避率+25%	开眼の目药
命中率アップ・弱	命中率+20%	开眼の目药
命中率アップ・中	命中率+30%	开眼の目药
命中率アップ・强	命中率+50%	开眼の目药
行动を速める	对象的待机时间-200	时操の怀中时计
つめた～い	5回合内速度-10	香草のスープ
あつたか～い	5回合内速度+10	香草のスープ
战士の祝福	攻击力・速度提升50×（开战时敌人平均等级÷100）	神力のパウター
英雄の祝福	攻击力・速度提升75×（开战时敌人平均等级÷100）	神力のパウター
神々の祝福	攻击力・速度提升100×（开战时敌人平均等级÷100）	神力のパウター
ダメージ减轻・弱	受到的最终伤害-7%	健康レーション
会心确率上升・弱	5回合内会心率+10%	四兽の护法药
会心确率上升・中	5回合内会心率+15%	四兽の护法药
会心确率上升・强	5回合内会心率+20%	四兽の护法药
会心威力上升・弱	5回合内会心补正+10%	四兽の护法药
会心威力上升・中	5回合内会心补正+15%	四兽の护法药
会心威力上升・强	5回合内会心补正+20%	四兽の护法药
いい材料に生长?	采取等级上升1级	植物用营养剂
すごい材料に生长?	采取等级上升2级	植物用营养剂
资源が增える	装备了带这个效果的探索装备之后，采取个数+1	植物用营养剂
いい遗物发现?	遗物等级上升1级	ダウジングロッド
すごい衣服发现?	遗物等级上升2级	ダウジングロッド
调查效率アップ	场地槽提升25%	不可思议モノクル
调查效率アップ・强	场地槽提升50%	不可思议モノクル
据点に戻る	可以快速回去ステラード或ファーヴ村	トラベルゲート
鱼が钓れる	装备之后可以去钓鱼了（夏洛特限定）	手作りエサ
ダメージ还原・弱	给予敌人的伤害有3%回复自身HP	船の民の铃
ダメージ还原・中	给予敌人的伤害有4%回复自身HP	エレメンタルチャーム
ダメージ还原・强	给予敌人的伤害有5%回复自身HP	白き翼の铃
ダメージ还原・超	给予敌人的伤害有7%回复自身HP	龙鳞のチャーム
ブレイク强化・弱	给予敌人的Break值+10	船の民の铃
ブレイク强化・中	给予敌人的Break值+20	エレメンタルチャーム
ブレイク强化・强	给予敌人的Break值+30	白き翼の铃
ブレイク强化・超	给予敌人的Break值+40	海の炼金术士の铃
バースト强化・弱	Burst状态中给予敌人的伤害+5%	便利ほうき
バースト强化・中	Burst状态中给予敌人的伤害+6%	レゾナンスチャーム
バースト强化・强	Burst状态中给予敌人的伤害+8%	ルニックチャーム
バースト强化・超	Burst状态中给予敌人的伤害+10%	マギア・スモニトラ
バースト补正・弱	Burst槽上升量+1%	便利ほうき
バースト补正・中	Burst槽上升量+2%	レゾナンスチャーム
バースト补正・强	Burst槽上升量+3%	ルニックチャーム
バースト补正・超	Burst槽上升量+4%	マギア・スモニトラ

名称	效果	所属道具
ブレイク耐性・弱	Break耐久值+30	ハイカラなシャツ
ブレイク耐性・中	Break耐久值+50	スケイルプレート
ブレイク耐性・强	Break耐久值+70	陨铁の铠
アシスト回复・弱	在后卫的时候援护槽回复量+1	风よけの外套
アシスト回复・中	在后卫的时候援护槽回复量+2	敏捷のコート
アシスト回复・强	在后卫的时候援护槽回复量+3	金刺绣のコート
后卫再生强化・弱	在后卫的时候HP和MP回复量+1	风よけの外套
后卫再生强化・中	在后卫的时候HP和MP回复量+2	敏捷のコート
后卫再生强化・强	在后卫的时候HP和MP回复量+3	金刺绣のコート
行动时间短缩・弱	使用战斗技能后待机时间-5%	敏捷のコート
行动时间短缩・中	使用战斗技能后待机时间-7%	神秘のコート
确率行动短缩・弱	行动时有15%概率待机时间-10%	敏捷のコート
确率行动短缩・中	行动时有15%概率待机时间-15%	神秘のコート
アイテム强化・弱	道具威力值+5%	レゾナンスチャーム
アイテム强化・强	道具威力值+10%	白き翼の铃
アイテム短缩・弱	使用道具后待机时间-5%	レゾナンスチャーム
アイテム短缩・强	使用道具后待机时间-10%	白き翼の铃
HP最大值+10	HP最大值+10	棉のシャツ
HP最大值+15	HP最大值+15	风よけの外套
HP最大值+20	HP最大值+20	敏捷のコート
HP最大值+25	HP最大值+25	金刺绣のコート
HP最大值+30	HP最大值+30	神秘のシャツ
MP最大值+10	MP最大值+10	棉のシャツ
MP最大值+15	MP最大值+15	风よけの外套
MP最大值+20	MP最大值+20	敏捷のコート
MP最大值+25	MP最大值+25	金刺绣のコート
MP最大值+30	MP最大值+30	银丝のシャツ
攻击力+5	攻击力+5	船の民の铃
攻击力+10	攻击力+10	レゾナンスチャーム
攻击力+15	攻击力+15	ガントレット
攻击力+20	攻击力+20	メデオグラブ
攻击力+25	攻击力+25	メデオグラブ
防御力+5	防御力+5	レザーグローブ
防御力+10	防御力+10	风よけの外套
防御力+15	防御力+15	敏捷のコート
防御力+20	防御力+20	金刺绣のコート
防御力+25	防御力+25	ドラグーンコート
速度+5	速度+5	レザーブーツ
速度+10	速度+10	レザーブーツ
速度+15	速度+15	レザーブーツ
速度+20	速度+20	金刺绣のコート
速度+25	速度+25	メデオグラブ
共鸣の铃音	Burst槽上升率+3%	ブラザーコール
调合の铃音	Brest槽上升率+4%	ブラザーコール
识者の铃音	HP上限的50%和MP上限50%替换	ガラスのディアラ
贤者の智惠	HP和MP互换	ガラスのディアラ
ハードレザー	防御力+7	レザーグローブ
力を入れやすい	给予Break值+30	レザーグローブ
器用さが增す	命中率+25%	レザーグローブ
魔法使いの加护	受到伤害的7%转化成MP伤害	ガラスのディアラ
守护天使の加护	受到伤害的10%转化成MP伤害	エンゼルリボン
古き神々の加护	受到伤害的15%转化成MP伤害	エンゼルリボン
速攻の心得	使用技能的待机时间-10%	前世代机巧ベルト
速攻の极意	使用技能的待机时间-13%	前世代机巧ベルト
调合の愿い	攻击力、防御力、速度三项数值平均化	ブラザーコール
攻击特化	攻击力追加防御力和速度的15%	メデオグラブ
防御特化	防御力追加攻击力和速度的15%	メデオグラブ
速度特化	速度追加攻击力和防御力的15%	メデオグラブ
体を觉醒させる	攻击力、防御力、速度提升冒险Lv的2%	一つ角のマスケラ
全身を觉醒させる	攻击力、防御力、速度提升冒险Lv的3%	一つ角のマスケラ
魂の变化	冒险者Lv参照的各项公式中，冒险者Lv+3	阳炎のタリスマン
魂の强化	冒险者Lv参照的各项公式中，冒险者Lv+5	阳炎のタリスマン
魂の超进化	冒险者Lv参照的各项公式中，冒险者Lv+7	阳炎のタリスマン
体を锻える	HP上限+15	一つ角のマスケラ
肉体を锻える	HP上限+25	一つ角のマスケラ
心を锻える	MP上限+15	一つ角のマスケラ
精心を锻える	MP上限+25	一つ角のマスケラ
心体を锻える	HP上限+15，MP上限+15	一つ角のマスケラ
力を与える	攻击力+15	グナーデリング
刚力を与える	攻击力+25	グナーデリング
护りを与える	防御力+15	グナーデリング
加护を与える	防御力+25	グナーデリング
速さを与える	速度+15	グナーデリング
迅速を与える	速度+25	グナーデリング
愈される香り	每次行动回复10HP	アロマポーチ
注目を集める	被攻击概率+30%	羽根饰りのアクセ
气付かれ难い	被攻击概率-30%	羽根饰りのアクセ
重い一击	给予敌人的Break值+50	ガントレット
ハードヒット	给予敌人的Break值+75	ガントレット
超重加击	给予敌人的Break值+100	ガントレット
冲击に强い	Break耐性+100	メタルブーツ
冲击に耐える	Break耐性+150	メタルブーツ
冲击を克服する	Break耐性+200	メタルブーツ
气绝回复	Break状态中Break值回复+5	アロマポーチ
气绝高速回复	Break状态中Break值回复+10	アロマポーチ

名称	效果	所属道具
アシスト回复强化	在后卫的时候援护槽回复速度+3	ブラザーコール
休息の印	在后卫时HP回复值+2	幸运の金货
大安息の印	在后卫时HP回复值+3	幸运の金货
冥想の印	在后卫时MP回复值+2	幸运の金货
精神集中の印	在后卫时MP回复值+3	幸运の金货
白热の斗争心	战斗中，攻击力、速度、防御力提升回合数x15%，最大100%	龙纹の盾
沉静の斗争心	战斗中，攻击力、防御力、速度提升50%÷经过回合数	龙纹の盾
爆发力增加	Burst状态给予伤害+5%	阳炎のタリスマン
爆发力强化	Burst状态给予伤害+7%	龙纹の盾
爆发力扩大	Burst状态给予伤害+10%	龙纹の盾
斗志注入・弱	会心率+5%，会心伤害+5%	龙纹の盾
斗志注入・中	会心率+10%，会心伤害+10%	龙纹の盾
斗志注入・强	会心率+15%，会心伤害+15%	龙纹の盾
时间を力に	威力值+（技能使用后的待机时间÷100）×2	精灵の力带
生命を力に	攻击力、防御力、速度提升最大HP/10	精灵の力带
精神を力に	攻击力、防御力、速度提升最大MP/10	精灵の力带
循环の带	战斗的时候，减掉的HP有10%回复MP，减掉的MP有10%回复HP	精灵の力带
急所に当たる	会心率+10%	メデオグラブ
异常を缓和する	受到异常状态时深度-15%	アロマポーチ
状态を弱める	受到异常状态时深度-33%	アロマポーチ
挑战者の精神	对象的战斗等级比装备者的冒险者等级高时，给予的最终伤害+5%，受到的最终伤害-5%，如果对手是强敌，伤害会再+5%	前世代机巧ベルト
スキル强化・弱	技能威力值+5%	船の民の铃
スキル强化・中	技能威力值+7%	レゾナンスチャーム
スキル强化・强	技能威力值+10%	白き翼の铃
スキル强化・超	技能威力值+15%	海の炼金术士の铃
轻业师の动き	回避率+7%	レザーブーツ
毒を无效化	毒无效	アロマポーチ
弱体化を无效化	弱体化状态无效	毛皮のシャツ
暗暗を无效化	暗暗状态无效	风よけの外套
一击ダウンを无效化	不会被带无视HP一击必杀的技能所击杀	エンゼルリボン
全てを无效化	全部异常状态无效	エンゼルリボン
羽根の目觉め	战斗不能状态下，进入自己回合的时候以HP10%的状态复活	羽根饰りのアクセ
魂の目觉め	战斗不能状态下，进入自己回合的时候以HP15%的状态复活	阳炎のタリスマン
轮回の目觉め	战斗不能状态下，进入自己回合的时候以HP25%的状态复活	精灵の力带
必杀技の极意	必杀技威力值+150%	探宝のグリモア
重力耐性	待机时间增加的时候，增加量-25%	前世代机巧ベルト
重力超耐行	待机时间增加的时候，增加量-50%	前世代机巧ベルト
水晶の守り	受到最终伤害-5%，异常状态深度-15%	苍水晶の指轮
阳炎の守り	战斗中，HP减掉的15%回复MP，MP减掉的15%回复HP	阳炎のタリスマン
火耐性付与	附带火属性	ボーンプレート
水耐性付与	附带水属性	毛皮のシャツ
风耐性付与	附带风属性	风よけの外套
土耐性付与	附带土属性	ハイカラなシャツ
拾い物の极意	敌人掉落率+25%（重复无效）	探宝のグリモア
守钱奴の极意	敌战斗获得的金额+25%（重复无效）	探宝のグリモア
勉学の极意	战斗获得的经验值+25%（重复无效）	探宝のグリモア
祝福の力	战斗技能威力值+10%，有概率发生的战斗技能、效果、潜力发生率+33%	精灵の力带
羽根の祝福	战斗中，HP减掉的7%回复MP，MP减掉的7%回复HP	羽根饰りのアクセ
成长の力	冒险者Lv参照的计算公式中，冒险者LV+5	羽根饰りのアクセ
会心强化・弱	会心补正+5%	コンバットシャツ
会心强化・中	会心补正+7%	魔法のプレート
会心强化・强	会心补正+10%	白き翼の铃
会心强化・超	会心补正+15%	マギア・スモニトラ
ファストアクション	行动时20-30%的几率待机时间-15%	メデオブーツ
クイックアクション	行动时24-40%的概率待机时间-15	メデオブーツ
疲れ知らずの足	后卫时HP和MP自动回复量+3	メデオブーツ
学者の精神力	MP上限+15	探宝のグリモア
大贤者の精神力	MP上限+30	探宝のグリモア
HP再生・弱	行动时HP回复5	棉のシャツ
HP再生・中	行动时HP回复7	药草のシャツ
HP再生・强	行动时HP回复10	毛皮のシャツ
HP再生・超	行动时HP回复15	兵打ちのシャツ
クリティカル・弱	会心率+10%	幸运の金货
クリティカル・中	会心率+15%	幸运の金货
クリティカル・强	会心率+20%	白き翼の铃
クリティカル・超	会心率+25%	マギア・スモニトラ
攻击回避・弱	回避率+3%	药草のシャツ
攻击回避・中	回避率+5%	羽根饰りのアクセ
攻击回避・强	回避率+7%	羽根饰りのアクセ
攻击回避・超	回避率+10%	ドラグーンコート
命中率上升・弱	命中率+10%	海の民のチャーム
命中率上升・中	命中率+20%	レゾナンスチャーム
命中率上升・强	命中率+30%	炼金术士のほうき
命中率上升・超	命中率+40%	海の炼金术士の铃
战斗不能回避・弱	受到令HP变成0的伤害时，有5%几率让HP剩下1	棉のシャツ
战斗不能回避・中	受到令HP变成0的伤害时，有10%几率让HP剩下1	幸运の金货
战斗不能回避・强	受到令HP变成0的伤害时，有15%几率让HP剩下1	毛皮のシャツ
战斗不能回避・超	受到令HP变成0的伤害时，有20%几率让HP剩下1	兵打ちのシャツ
ダメージカット・微	受到的最终伤害-3%	药草のシャツ
ダメージカット・弱	受到的最终伤害-5%	スケイルプレート
ダメージカット・中	受到的最终伤害-7%	金刺绣のコート
ダメージカット・强	受到的最终伤害-10%	ドラグーンコート
魔物を消し去る	对弱的敌人可以在地图上直接击杀，不进入战斗	魔物よけの护符
师匠のお古	-	マギア・スモニトラ

英雄传说 闪之轨迹		Falcom	角色扮演
PS3	英雄传说 闪之轨迹		中文版
	2014年6月24日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为358港币		

文 秋沙雨 美编 小瑟



于 2013 年发售的《英雄传说 闪之轨迹》在 2014 年 6 月才姗姗来迟地推出了中文版，为了让各位玩家更方便了解“《闪之轨迹》系列”的全貌，本期《PS3专辑》将为各位玩家一口气奉上两作游戏的攻略。本作的舞台是埃雷波尼亚帝国，以士官学校的学生们为视角，在这军事帝国里进行冒险。本作不再是采用 Falcom 惯用的三头身建模，而是使用了等身比例的建模，虽然从视觉上一下子无法马上适应，但是内在依然是那个让人熟悉的《轨迹》。

系统介绍

操作指南

PS3版	功能
○	确定/攻击
×	取消
□	打开地图/当前主线进度/查看敌人资料
△	打开菜单/可发动S战技
START	打开小地图
SELECT	打开笔记本
L1	换人（可自设）/战术连携（战斗时）
R1	冲刺/换人（战斗时）
L2/R2	笔记图鉴快捷键（可自设）
十字键	选择/方向调整（可自设）/发动S战技
左摇杆	选择/移动
右摇杆	转换视角

日常探险

委托

平时在学校自由活动或者出门在外进行特别实习时会需要玩家完成一些委托。红色的委托是必须完成的，这是主线相关的委托。绿色的委托是支线委托，就算不做也不会产生任何影响，不过依照"《轨迹》系列"的惯例，完成支线委托的话会对主线剧情的对话产生一定的影响。除此之外还有一些没有登记在册的隐藏委托需要玩家们去发现。委托的完成情况关系到章节结束时的评价，所有章节的评价达到S才能够达到最高等级"甲零级"。

羁绊事件

在学校里自由活动的时候可以与同伴们对话触发羁绊事件，触发羁绊事件不仅仅能够看到同伴们日常生活的一面，还能够增加羁绊点数。触发羁绊事件需要羁绊值，每次之间的羁绊值为可触发羁绊事件人数的一半，如果数目为基数的话就会四舍五入。在多周目通关后可以选择开启特典里的"羁绊行动点数MAX"的话每天之间的羁绊值都会达到最高，这样就可以在一周目内看完所有角色的羁绊事件。绊事件的触发数量还会影响到终章学园祭里可以选择的跳舞搭档以及结局对话。



钓鱼

平时可以在托利斯塔的河边或学校中庭对面的池塘钓鱼，除此之外平时自由活动时进入的旧校舍以及各处实习地都有钓鱼点。在本作里各处的钓鱼点大部分都是只能去一次，如果错过的话也没关系，在托利斯塔河边或学校中庭对面的池塘可以钓到上一章的鱼类。钓鱼获得的点数可以与钓鱼部的部长换取物品或稀有的回路。在路过垂钓点时利因会在右下角说一句语音提示，平时多在河边走就很容易发现钓鱼点。

每个钓鱼点的可钓鱼次数是有限的，当钓完了之后需要撒饲料下去回复钓鱼次数。饲料需要到当铺拿U物质才能交换。



料理

在城镇里与NPC谈话或者在书店购买书籍的话可以拿到料理菜单。在本作里，料理除了极品料理、一般料理和稀奇料理之外，还新增了独自料理这一类别。独自料理只能使用特定的角色才能制作出来。

战斗

进入战斗

在地图上攻击敌人或被敌人偷袭时，进入战斗后会造成各种各样的攻击效果。由于本作没有像《零之轨迹》&《碧之轨迹》的女主角艾莉那样超长距离的地图攻击武器，相对好用的就是中距离射程的菲，不过在主线期间菲有时候都不在队伍之中。在这时可以使用另一种方法，就是被敌人发现时先将敌人引过来一段距离然后换人，这时敌人就会转身，上前攻击敌人就能够让敌人晕眩或麻痹。

名称	触发条件	效果
奇袭攻击	在地图上攻击敌人时让敌人陷入晕眩状态	我方先行动、CP+10、所有敌人受到一次伤害
优势攻击	在地图上攻击敌人时让敌人陷入麻痹状态	我方先行动、CP+10
先制攻击	在地图上从背后接触敌人	我方先行动
通常战斗	在地图上直接与敌人接触	无
敌人先制攻击	敌人从身后偷袭	敌人先制攻击、后备队员登场、战术连携状态解除。

战斗指令



指令名称	作用
攻击	对敌人进行物理攻击（艾略特和艾玛则是魔法攻击）
道具	使用道具
战技	使用战技
移动	在地图里进行移动
魔法	使用导力魔法
撤退	从战斗中逃跑，被偷袭的话逃跑成功率为0，平时为60%，先制&优势&奇袭时为100%

战技

战技是每个角色特有的技能，除了有范围攻击和附加异常状态的攻击之外，还有为同伴回复HP或强化身体能力等技能，随着等级的提升可以习得各种不同的战技。和《轨迹》系列历代作一样，本作的战技也是通过消耗CP（战技点数）才发动的，在一般情况下，CP是通过在战斗中攻击敌人或被敌人攻击来进行积累，进入先制战斗或使用料理等途径也能够获得CP。

S战技

在CP累积超过100时就能够发动的强力战技攻击。当CP超过100时，角色头像下方的S战技槽就会点亮，这时候哪怕是进行到敌人发动攻击的回合或敌人正在攻击时，都能够发动S战技。当CP达到200时，S战技的伤害值就会达到最高。



战术连携

让同伴们彼此在连携状态下进入战斗的话就能够使出连携攻击，在战斗时可以按下L1键来切换连携对象。

在我方的进行攻击时，一定几率能够让敌人陷入倒地状态，陷入倒地状态之后就会自动进入连携攻击状态，在限制时间内选择攻击方式就能够发动连携攻击。连携攻击分为三种：让连携搭档进行攻击的“追击”、与连携搭档一起进行攻击的“连续猛攻”、与在场所有同伴一起进行攻击的“爆裂猛攻”。其中使用一般的“追击”可以积攒BravePoint（简称BP），积累到3点可以使用“连续猛攻”，积累到5点可以用“爆裂猛攻”。

连携的对象还会有着不同的连携技能，例如角色基本能力强化、为搭档抵挡攻击等。平时触发小事件或绊事件时角色之间之间绊值就会增加，增加到一定程度之后角色之间的连携等级就会提升。随着角色之间的连携等级提升，角色的连携技能也会随之增加。连携等级一共有5级，通过战斗、看书、触发羁绊事件、进行主线等行动来进行增加。



导力魔法

战术导力器ARCUS是队伍全员都持有的特殊装置。每人都有各自的ARCUS，通过在ARCUS的结晶孔里装备结晶回路来强化身体能力，同时还能够使用导力魔法。导力魔法是根据装备在ARCUS里的结晶回复进行更变的，越是稀有的结晶回路，所发动的导力魔法就越是强劲。升级核心回路回路也能够习得新的导力魔法。导力魔法的使用是通过消费角色的EP来进行的，在战斗时能够进行攻击、回复、附加效果等，从单体魔法到大范围魔法，应有尽有。

导力魔法的属性分为七种，分别是地、水、火、风、时、幻、空，针对敌人的弱点属性来进行攻击的话能够对敌人造成更大的伤害。

结晶回路

装备在ARCUS上的结晶回路分成普通、S、SR、核心回路四种种类。

普通

封入了1个技能或1个导力魔法的常见结晶回路。

S

同时封入了复数的技能或导力魔法的稀有结晶回路。

SR

封入了十分强大的技能或魔法的最高级结晶回路，无法在商店里直接购买。

核心回路

能够装备在ARCUS中央结晶孔里的特殊结晶回路，装备核心回路之后通过战斗获得经验值可以让核心回路自行成长，在核心回路等级提升时不仅能够强化角色的基本属性和特殊能力，能够使用的导力魔法也能随着等级的上升而增加。

角色基本数值

数值名	作用
LV	该角色现在的等级
HP	生命值，当HP为0时就陷入战斗不能的状态，在该状态下无法进行前后卫的更换
EP	能量值，使用导力魔法所需要的数值
CP	战技点数，使用战技时所需要的数值
EXP	现在的经验值
NEXT	升级到下一级所需要的经验值
STR	物理攻击力，数值越高，给予敌人的物理攻击伤害就越大
DEF	物理防御力，数值越高，受到敌人攻击时的物理伤害值就越小
ATS	魔法攻击力，数值越高，给予敌人的魔法攻击伤害就越大
ADF	魔法防御力，数值越高，受到敌人攻击时的魔法伤害值就越小
SPD	行动速度，数值越高，两次行动之间的相隔距离就越短
DEX	命中率，数值越高攻击越容易打中敌人
命中率+	绝对命中率，使用通常攻击或战技进行攻击时必定命中的机率
AGL	敏捷度，数值越高就越容易躲避敌人的攻击
回避率+	绝对回避率，受到物理攻击时一定能够回避的机率
MOV	移动力，数值的多少绝对了一回合内能够进行移动的范围
RNG	射程，攻击的有效距离



攻击属性

本作的战斗系统有着四种类型的攻击属性，分别为“斩”、“突”、“射”、“刚”。根据敌人的弱点来使用不同的属性进行攻击就能提高敌人的倒地机率从而触发连携攻击。以下列出各角色的攻击属性表。

角色	斩	突	射	刚
黎恩	S	–	–	–
亚丽莎	–	–	S	–
艾略特	C	D	C	C
劳拉	A	–	–	A
马奇亚斯	–	–	A	B
尤西斯	A	B	–	–
艾玛	D	C	C	D
菲	B	B	B	–
盖乌斯	–	S	–	–
米莉亚姆	–	–	–	S
克洛	–	A	A	–



流程

在游戏一开始可以选择 EASY、NORMAL、HARD、NIGHTMARE 四种难度，其中 HARD 与 NIGHTMARE 难度各有一个奖杯。

序章 托尔兹军官学院

剧情过后进入休息处旁边的门触发战斗，战斗难度不大，但是要注意将 CP 保持在 100 以上。剧情之后继续前进，一路上会遇到一些杂兵，为了集齐图鉴建议一路上用艾玛的战技或道具来调查敌人。来到下一个休息处，周围有三个木箱可以破坏，随机掉落一些补给道具。休息一下之后前行，进入小 BOSS 战，开场先用艾玛的战技来调查敌人顺便降低其中一个敌人的属性弱点，然后用 S 战技来慢慢打即可，降低了属性弱点的敌人很容易触发连携攻击，打起来没有难度。



3/31

倒叙的剧情结束之后进入正章，下火车之后可以在托利斯塔四处逛逛，在车站前的公园可以看到菲，在教堂可以看到盖乌斯。走到大门前触发剧情之后进入学校。

漫长的一段剧情之后操作黎恩拿到自己的武器，在导力器上装备好导力结晶之后开始在旧校舍探险，初始队员为黎恩、艾略特与盖乌斯，一路上遇到敌人都会有战斗教学，往前走一段路之后与马奇亚斯汇合。



宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×50、岩石之刺

走到下一张地图的分岔路可以遇到尤西斯，剧情出现选项，选择阻止两人中的其中一人，被阻止的那一方就会离队。如果想试试尤西斯的性能的话可以选择阻止马奇亚斯，继续往前走可以看到休息处。

宝箱
回复术、地水火风时空幻之耀晶石×50、回避1

走过休息处之后就是 BOSS 战。

BOSS 远古斗犬

第一阶段用魔法攻击，HP 打至一半以下之后进入第二阶段，这时候 BOSS 的参数会发生变化，而且会使用大范围的集体攻击，高难度下要多注意回复。剧情之后序章结束。

第一章 新学期～首次实习～

4/17

上课时回答问题，选择"诺尔德高原"，第一天不管选什么都能 AP+1。放学后去学生会办公室，期间可以在学校里四处逛逛，调查旧校舍的门会触发小剧情。

走到学生会馆前触发剧情，不管选择那边都一样。进入会馆来到 2 楼，与托娃对话之后回到宿舍，把学生手册发给众人之后回房间休息进入第二天。

4/18

第二天起来会拿到三个委托，2 个必须委托和 1 个支线委托。这时候能够用□键在学校与托利斯塔的各设施瞬间移动，同时能够触发同伴的绊事件，绊点数为 2。能够触发羁绊事件的角色为：劳拉、艾略特和马奇亚斯，其中艾略特的绊事件有人物笔记的内容，想要一周目完美人物笔记的话建议优先触发有人物笔记内容的绊事件。

走到桥上时触发事件，获得钓竿，开启钓鱼系统。去第一学生宿舍前与女仆罗德说话可以将料理图鉴里的独门料理交给她，到后期所有独门料理都交过去后可以拿到一个强力的导力回路。书店里除了帝国时报之外的书籍买下来看过之后能够增长同伴们之间绊值，每本书只能看一次。

收集要素	
人物笔记	艾略特的"朝音乐领域发展"（羁绊事件）、罗德的"学习做菜"（第一学生宿舍前）
书籍	《帝国铁路史》（图书馆的书架）、《红月的罗赛1卷》（在书店与老板对话）、《帝国时报·第1号》（在书店购买）、《红曜石文库版①》（杂货店）、《红曜石文库版②》（杂货店）
料理	简单蛋包饭（获得料理笔记时自动学会）

委托名称	配送导力器（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	-		
去技术部栋与乔治说话接受委托，然后分别将东西交给本校舍2楼家庭科教室的尼可拉斯（能够拿到料理笔记）、当铺的店主与广播局的工作人员，然后回去与乔治对话即可。					

委托名称	遗落的学生手册	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	银之链		
去学生会馆1楼与科蕾特说话接受委托，然后到本校舍2楼的休息处调查沙发（有感叹号出来即可调查）拿到学生手帐，回去与科蕾特说话即可。					

委托名称	旧校舍地下の调查（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	5	奖励	封技之刃		
去本校舍1楼与学院长说话接受委托，前往旧校舍进行任务，需要注意的是本任务结束之后就会自动进行到傍晚，在此之前建议先处理完绊事件与支线委托。队员为艾略特与盖乌斯，这时迷宫内部起了变化，宝箱与敌人刷新，如果手上没有调查道具或可以调查敌人的战技的话可以等第二章再过来。第一战会有战术连携的战斗教程，来到最深处有一个休息处是可以进行武器的强化与导力孔开放、结晶回路合成的，平时在旧校舍练级或刷东西时可以善加利用。走到最深处BOSS战，让黎恩与盖乌斯进行战术连携很容易打出连携攻击，没什么难度。回到前一个区域之后可以发现旁边的装置启动了，这时候可以用该装置回到入口处直接出去。					

宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×100、痊愈之药、白色镜片

从旧校舍里出来后就是傍晚了，去和校长报告任务之后进入自由时间。绊点数为 1，能够触发羁绊事件的角色为亚丽莎与托娃。这时候有一个隐藏委托可以触发，完成之后回宿舍结束今天的自由时间。

委托名称	用完的调味料调货	触发时间	傍晚	期限	短
AP	4	奖励	酥脆披萨×3		
去契茶·宿泊《樱桃》与店主说话接受任务，然后去本校舍2楼家庭科教室找调理部部长说话，最后去学生会馆1楼厨房与厨师说话，回去报告即可。同时获得尼可拉斯的人物笔记。					

收集要素	
人物笔记	尼可拉斯的"厨师的资质"（完成委托"用完的调味料调货"）

4/21

实技测试，队员与昨天一样，在没有人战斗不能的情况下打倒两个敌人时 AP+1。让艾略特在后方进行补血，并及时打断敌人的魔法驱动即可。

4/24

进入特别实习，在出发前能够对盖乌斯的装备进行调整，这次的队员为黎恩、亚丽莎、艾略特与劳拉。路过广播局附近能够看到女主播的小剧情。上车后可以与三个同伴玩卡片游戏，无论输赢绊值都 +50

到达旅馆之后触发剧情，然后与莎拉教官说话继续剧情，剧情之后拿到三个委托，接下来自由时间开始。

收集要素	
书籍	《红月的罗赛2卷》（在大市集与安妮特对话）
料理	甜蜜饼干（和风见庭的老板娘对话）、鲜榨果汁（与东凯尔迪克街道1农家的齐赛尔对话）

在大市集的左上角商店里有卖“坐坐咪西”，在终章可以用来换取“塞姆利亚石的碎片”，只有这里才有卖。



委托名称	收集药的材料	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	中回复药×3、圣灵药×3		
在教会里与神父说话接受委托，去大市集的弗林特药局与老板对话拿到“熊爪草”，然后去西凯尔迪克街道2的民家与保罗对话拿到“皇帝红萝卜”，回来报告即可。					

委托名称	更换坏掉的路灯（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4+1	奖励	探知		
去武具·工房《奥德温》接受委托，然后去西凯尔迪克街道2处调查坏掉的街灯（小地图上有标示），正确输入“466515”后AP+1。结束之后回去报告。该委托可以与支线委托“收集药的材料”同时进行。委托结束后拿到的回路“探知”可以在地图上标出所有宝箱的位置，很好用。这时候去自然公园门口可以触发小事件。					

委托名称	东凯尔迪克街道的通缉魔兽（必须）	触发时间	期限	短	早上
AP	4	奖励	新鲜鸡蛋×10、星形莓果×10、蜂蜜糖浆×10、粗碎岩盐×10		
去东凯尔迪克街道1的农家与赛洛老人说话接受委托。然后去东凯尔迪克街道2的高台上打倒BOSS即可，这时候可以使用劳拉的S战技。战斗结束后回去报告。					

西凯尔迪克街道1宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×100、EP1

西凯尔迪克街道2宝箱
高压水块、痊愈之药、EP填充剂Ⅱ

东凯尔迪克街道1宝箱
EP填充剂、诱饵、替身傀儡

东凯尔迪克街道2宝箱
中回复药、HP1、复活药、大地之枪

两个必须委托完成后回到大街上自动进入傍晚触发剧情，然后前往大市集，剧情之后进入自由时间，这时候可以触发一个隐藏委托。完成委托之后回到宿屋进入第二天。

委托名称	大市集商人体验	触发时间	傍晚	期限	短
AP	3+2	奖励	珊瑚手环、大理石手环		
在大市集左边与莱蒙说话接受委托，之后分别选择35米拉、900米拉、搭配8折的乳酪、6个60米拉，全对的话AP+2。					

4/25

前往大市集触发剧情，然后分别和两位受害人说话，之后选项选择“领邦军”（AP+1），去领邦军的集会所触发剧情之后到教堂旁边的椅子上与萝莉说话，然后到另一边的街上与喝醉酒的 NPC 说话。

收集要素	
书籍	《红月的罗赛3卷》（在西凯尔迪克街道2的农家与罗宾对话）

委托名称	遗失的钱包	触发时间	早上	期限	中
AP	4	奖励	皮卡德玩偶		
去大市集与莉琪对话接受委托，然后分别去车站、风见庭、大市集休息所与NPC对话，最后去教堂右边的椅子与安娜贝尔对话即可。					

委托名称	西凯尔迪克街道的通缉魔兽	触发时间	早上	期限	中
AP	4	奖励	U物质×5		
与奥图总管对话领取委托，在西凯尔迪克街道1处找到魔物，可以用土属性魔法将其石化，注意一下大范围的攻击即可。打倒之后去与奥图总管对话交任务即可。					

做完手头上的委托之后就前往自然公园触发主线吧。

沿路需要注意体型巨大的魔兽强壮巨骨猩，因为无法从背后攻击将其打晕或麻痹所以很难进入先制攻击状态，一个不小心就会战斗不能，在自然公园练级时千万要小心。

在露纳利亚自然公园 3 的黑色宝箱里有八个小杂兵，二周目可以用来拿同时击败八个敌人的奖杯。

露纳利亚自然公园1宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×100、痊愈之药、柑橘之瓶

露纳利亚自然公园2宝箱
中回复药、风之轮、珊瑚手环、圣灵药

露纳利亚自然公园3宝箱
灼热之波、中回复药、黄金球

建议在附近打杂兵将劳拉与黎恩的 CP 攒到 200，在露纳利亚自然公园 3 休息处回复一下之后往前走进入战斗。假管理员 ×4 没有什么太大威胁。剧情之后进入本作真正的 BOSS 战。

BOSS 古尔诺加

BOSS 登场时还附带了两只强壮巨骨猩，进入黎恩的回合时黎恩习得 S 战技，这时优先使用劳拉与黎恩的 S 战技解决其中一只强壮巨骨猩，然后集中火力去打另一只，艾略特与亚丽莎负责回复。只剩下 BOSS 时可以用亚丽莎的战技回复两个前卫的 CP。

打败 BOSS 之后是很长一段剧情，剧情之后章节结束。

第二章 美丽翡翠之都

5/22

上课时选择“导力通信”（AP+1）。前往旧校舍触发小事件，菲与艾玛之间绊值 +50。去学生会馆与托娃对话可以触发小剧情。

收集要素	
人物笔记	贾斯柏的“滨海城市”（在体育馆与贾斯柏对话）
书籍	《帝国の传说·传承 上》（图书馆的书架）、《帝国时报·第2号》（杂货店）

出校门时剧情，选择“随身携带的束口袋”（AP+1）。回宿舍后选择在宿舍里逛逛可以与同伴们对话。

5/23

羁绊点数为 2，能够触发羁绊事件的角色为克洛（有人物笔记）、莎拉、盖乌斯（有人物笔记）与艾玛。学生会馆的商店能够购买调查敌人的道具了，多买一些带在身上。

收集要素	
人物笔记	克洛的“BLADE”（羁绊事件）、盖乌斯的“故乡”（羁绊事件）、乔治的“卢雷工科大学”（在技术栋与乔治对话）、克连的“重视家人”（完成委托“代理老师的请托”）
料理	番茄三明治（在书店购买《老子的料理·三明治》并阅读）

委托名称	配送教官用图书	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	诱饵×3		
去书店与老板对话接受委托，然后分别去图书馆、主校舍1楼教官室、主校舍2楼音乐室、主校舍屋顶、第3学生宿舍与教官们对话，回来报告。					

委托名称	代理老师的请托	触发时间	早上	期限	短
AP	3+2	奖励	2000米拉		
去第二学生宿舍与克连说话接受委托，然后去学生宿舍下面的屋子与NPC说话开始家教，分别选择“约50年前”、“C·爱普斯泰恩博士”、“火药式的枪和大炮等武器”后AP+2。					

委托名称	调查旧校舍地下②（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	5	奖励	治愈		
进入旧校舍之后校舍构造改变，乘坐电梯来到地下2F，宝箱与敌人全更新。队员为黎恩、亚莉莎、劳拉、艾略特与盖乌斯，同时开启换人系统。需要爬楼梯启动两个开关打开门之后才能进入最深处。最深处的BOSS比较棘手，建议先用劳拉与黎恩的S战技干掉其中一只，然后用亚莉莎的战技来给两人回复CP与HP。出门之后可以用旁边的装置迅速回到入口处。					

旧校舍地下·第2层宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×150、花之瓶、死神、EP填充剂Ⅱ

旧校舍的调查结束后进入傍晚，绊点数为1，能够触发羁绊事件的角色为尤西斯和菲。亚丽莎和劳拉在体育馆2楼有小剧情，艾略特和盖乌斯在露天茶店有小剧情。

委托名称	领取鲜花	触发时间	傍晚	期限	短
AP	4	奖励	暖洋洋的袜子、冰凉皮带		
去主校舍2楼美术室与琳黛对话触发然后去花店与店员对话之后回去报告。					

收集要素	
人物笔记	琳黛的“双胞胎姐妹”（完成委托“领取鲜花”）、薇薇的“双胞胎姐妹”（完成委托“领取鲜花”）、安洁莉卡的“兜风”（在学生会馆2楼与安洁莉卡对话）、莎拉的“神秘的交友关系”（在当铺与莎拉对话）

建议去杂货店买一些新鲜牛奶待在身上，日后喂猫需要用到。所有事做完后回宿舍进入第二天。

5/26

进入实技测试，操作角色为黎恩、亚丽莎、劳拉与盖乌斯，打断敌人的魔法驱动AP+1，使用黎恩的第一个战技即可。战斗之后是与莎拉教官的战斗，由于是必败战所以不用花什么心思，不过要记得用道具调查莎拉教官。

5/29



下楼触发剧情，操作角色为黎恩、菲、艾玛、尤西斯和马奇亚斯，需要注意的是尤西斯与马奇亚斯在本章BOSS战之前都是无法进行战术连携的。这时可以将另一边队伍的装备卸下来给这边用，准备完毕之后进入车站，在火车上与其他人玩牌增加绊值，之后来到巴利亚哈特。

在高级品专卖《克莉斯蒂的店》1楼可以买到呱呱吊饰（后期交换塞姆利亚石碎片用的饰品）。

收集要素	
书籍	《红曜石文库版③》（高级品专卖《克莉斯蒂的店》2楼）、《红曜石文库版④》（高级品专卖《克莉斯蒂的店》2楼）
料理	风味药草茶（在贵族街宅邸2与罗娜对话）

北克鲁琴街道宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×150、复活药、大治疗术

奥洛克斯峡谷道1宝箱
痊愈之药

奥洛克斯峡谷道2宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×150、黑暗之刃、薰风

奥洛克斯峡谷道3宝箱
诱饵、精神2

委托名称	无杂质的半宝石（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	幸运		
在工匠街《透纳珠宝店》与NPC说话接受委托，可以看到在“《轨迹》系列”里荣获全勤奖的某位怪盗。前往北克鲁琴街道到中间的高台上调查树干，回来报告任务。					

委托名称	寻找沐浴盐	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	银之砂时计		
在中央广场的料理店旁边与NPC对话接受委托，可以与通缉魔兽的任务同时进行，因为不打倒通缉魔兽是没法前往下一个区域的。到奥洛克斯峡谷道3右上角的墙壁上调查，回去触发剧情之后去料理店前报告。					

委托名称	奥洛克斯峡谷道的通缉魔兽（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	电流之矢		
做完上面的委托之后来到奥洛克斯峡谷道2的高台，靠近之后剧情，马奇亚斯与尤西斯必须入队，而且两人强制进行战术连结，一定回合之后连携接触。BOSS的攻击会给我方附加混乱效果，尽量用黎恩的战技给BOSS加延迟然后用菲的S战技来轰。					

手配魔兽的战斗之后剧情，黎恩暂时离队，前往奥洛克斯堡垒触发剧情，与士兵对话报告任务。

收集要素	
书籍	《红月的罗赛4卷》（在奥洛克斯堡垒的三日月庭与弗米对话）

在奥洛克斯峡谷道3中途，黎恩归队。直接回城镇的话今天就无法再出来了，需要练级的玩家可以以奥洛克斯堡垒为据点来回走动练级。回到巴利亚哈特之后别忘了去汇报委托“寻找沐浴盐”。处理完所有事之后进入旅馆结束今天的任务。

5/30

早上起来剧情，尤西斯暂时离队。在奥洛克斯堡垒有一个隐藏委托，请不要错过了。

收集要素	
书籍	《红月的罗赛5卷》（在北克鲁琴街道出口旁与雅妮特对话）
料理	香浓巧达汤（完成委托“怀念的菜色”）

委托名称	怀念的菜色	触发时间	早上	期限	中
AP	4	奖励	特制香草巧达汤×5、香浓巧达汤		
去中央广场右边的料理店与NPC说话接受委托，去大圣堂与修女对话，然后去北克鲁琴街道打杂兵刷5个“魔兽油脂”回来交差。					

委托名称	护送旅行者	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	困困咪西		
在奥洛克斯堡垒入口与安敦说话触发剧情，这位NPC也是“《轨迹》系列”的老熟人了，将其送回巴利亚哈特。					

委托名称	北克鲁琴街道的通缉魔兽（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	地言铃		
来到北克鲁琴街道尽头即可见到。战斗前最好先将菲的CP攒到200，战斗开始后立刻使用菲的S战技，以BOSS为中心，最快速度清楚周围的杂兵，然后让艾玛用战技调查BOSS，之后一直用黎恩与菲来进行攻击即可，BOSS的弱点是斩，所以让艾玛调查之后再用黎恩与菲就很容易打出连携攻击。					

打完手配魔兽之后回到巴利亚哈特自动剧情，马奇亚斯离队。前往站前大道，从高级商店旁边的楼梯下去，来到地图标示的“???”门前调查进入下水道。

在公都地下水路1的对面调查开关打开通往下一个区域的门。在公都地下水路2向前走一段路之后尤西斯归队，同时习得S战技，建议带着尤西斯在这里练一下级，弥补一下之前离队时的等级差。

公都地下水道1宝箱
还魂粉

公都地下水道2宝箱
结晶防护·复、中回复术、练气、圣灵药

公都地下水道3宝箱
EP填充剂Ⅱ、银夜之棘、痊愈之药、驱动1

来到公都地下水路 3 右边打开开关之后前进至领邦军集会所，可以在休息处调整一下，继续前进之后剧情，杂兵战之后马奇亚斯归队。休息过后回到公都地下水路 2 进入 BOSS 战。



BOSS 警备猎犬 R、警备猎犬 B

先集中使用 S 战技攻击其中一只，然后使用艾玛的战技调查敌人，两只敌人的弱点分别对应尤西斯与马奇亚斯的属性。战斗时尽量让艾玛离远一些，在后方负责加血即可。

剧情之后本章结束。

第三章 横跨铁路～苍穹的大地～

6/15

放学后可以到图书馆 2 楼喂猫。这时候如果钓师等级达到“茶竿钓师”的话可以换取新钓竿来钓鱼。

收集要素	
人物笔记	克莱菈的“天才特质”（在主校舍2F美术室与克莱菈对话）、泰雷莎的“对比的组合”（在图书馆与泰雷莎对话）
书籍	《帝国时报·第3号》（学生会馆1楼）、《近代运动》（图书馆的书架）



© 2014 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.

去以下地点拿到复习资料：图书馆 2 楼左边的书架获得“一学就懂！政治经济的基础演习”和“政治经济知识”，和汤玛斯教官对话获得“帝国史知识”，本校舍 1 楼走廊的马卡洛夫对话获得“导力学知识”，医务室的玛丽对话获得“美术知识”，本校舍 2 楼音乐室的书架获得“帝国歌剧与绘画”和“美术知识”，本校舍屋顶的贝莉尔对话获得“导力学知识”，本校舍前的贝琪和雨果对话获得“背诵的技巧”，学生会馆 1 楼琳黛对话获得“复习了考试范围”，学生会馆 2 楼文艺部活动室获得“看漫画学帝国史”和“帝国史知识”，体育馆的长椅上获得“图解 军事学入门”和“军事学知识”。

预习行动点数为 3，去找想增加绊点数的对象即可，复习基本都是 2 人一组，组合在小地图上都有标示。预习行动点数用完后自动进入期中考试。

6/16 ～ 6/19

考试时选择“952 年、7 月”、“草图”、“机甲部队”。“③只在机械内部发现魔法现象”、“帝国交通法”、“B→D→A→C”即可。

6/20

自由活动日，首先去第 2 学生宿舍前喂猫。绊点数为 3，能够触发羁绊事件的角色为亚丽莎（有夏伦的人物笔记）、劳拉（有人物笔记）、尤西斯（有人物笔记）、托娃（有人物笔记）、艾略特、菲和马奇亚斯。由于绊点数不足，所以人物笔记全收集只能 2 周目才能完成。

收集要素	
人物笔记	劳拉的“咪西”（羁绊事件）、尤西斯的“照料马匹”（羁绊事件）、托娃的“优秀的学生会长”（羁绊事件）、雪伦的“情同姐妹”（亚丽莎的羁绊事件）、玛格丽特的“格兰玫瑰”（完成委托“未曾谋面的寄件者”）
料理	莓果塔（在右下方的民家与汉娜对话）

委托名称	未曾谋面的寄件者	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	彩虹斗篷		
去学校操场的角落与文森对话开始委托。去花店和NPC对话，然后去学生会馆2楼的占卜室找贝莉尔、学校中庭的花丛找薇薇、教堂找萝西努，然后回去找文森对话。					



委托名称	导力机车的性能测试（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	3+2	奖励	龙脉		
去技术部栋与安泽莉卡谈话开始委托。依次选择“确实且缓慢地放开握把”、“快速握起，慢慢放开”、“前轮用力，后轮轻巧”，AP+2。					

委托名称	调查旧校舍地下③（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	5	奖励	必胜头巾		
把所有事都处理完之后来到旧校舍，这时候可以下到地下3F了，可以选择五个同伴同行，最好带上能用S战技的同伴，需要注意的是劳拉和菲暂时无法使用战术连结。进入后可以使用连续猛攻，与战术连结的搭档一起进行追加攻击。走到尽头调查装置，重复三次之后就可进入下一区域。第二区域如果直接进入最深处的话只用调查第一条尽头的开关即可，如果想收集宝箱的话就需要调查中途路过时看到的开关，拿完宝箱后再调查一次。进入最深处的大厅遇见BOSS，建议事先给主力队员装上防炎伤的饰品，惯例先集中S技解决掉其中一个，然后慢慢对付剩下两个，BOSS弱点较多，很容易打出连携攻击，配合连续猛攻来进行攻击。					

旧校舍地下·第3层宝箱
EP填充剂Ⅱ、神圣之链、地水火风时空幻之耀晶石×200、黑色手镯、白羊、诱饵

从旧校舍出来后就到傍晚了，剧情之后先到本校舍屋顶喂猫。绊点数为 1，可以触发羁绊事件的角色为艾玛和盖乌斯。这时候有 1 个隐藏委托可以完成。所有事都做完之后就回宿舍吧。

收集要素	
人物笔记	雷克斯的“误入歧途的才能”（在学生会馆2楼与雷克斯对话）、雨果的“克莱斯特商会”（在契茶·宿泊《樱桃》与雨果对话）、孟亨的“投稿专家”（完成委托“重要的贴纸”）

委托名称	重要的贴纸	触发时间	傍晚	期限	短
AP	4	奖励	蓝色坠饰		
去中庭与孟亨说话开始委托，调查技术部栋前的箱子、操场右边的树下和旧校舍前的树下之后回去报告。					

6/23

公布成绩，如果之前拿到所有的参考书而且考试全答对的话应该是能进前十的，AP+3。

接下来是实技测试，选择三个队友来进行战斗（仅限男性，尤西斯不可选），战斗时不使用导力魔法并无

人战斗不能的话 AP+2，记得调查每个敌人的信息。首先先解决远处使用导力魔法的敌人，有一个敌人平时不会进行攻击，但是会一直使用复活魔法，这个也要注意。多用艾略特的战技来降低敌人的弱点。

6/26

队员为黎恩、亚丽莎、盖乌斯、艾玛和尤西斯。去公园的长椅上找到黑猫，如果之前都喂了的话可以拿到道具。准备好了之后去车站。在车上可以玩卡片游戏增加绊值。来到卢雷车站上楼梯到高台中间有剧情，剧情之后抵达坚达门，可以见到在《空之轨迹 SC》曾出现过的独眼中将。剧情之后可以骑马，来到诺尔德集落。

6/27

早起剧情之后开始自由时间，盖乌斯习得 S 战技。

收集要素	
书籍	《红曜石文库版⑤》（交易所）、《红月的罗赛6卷》（在监视塔入口停车处与曼宁对话）
料理	鲜奶粥（和希妲对话）、酥脆披萨（在坚达门的餐厅与马克斯对话）

委托名称	坚达门的请托（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	破迅之牙		
开始该委托之前建议先准备一些解除麻痹状态的药。前往坚达门与独眼中将说话开始委托，在地图上会出现一个红点，骑马接近之后就能看到BOSS，开始先用一两次S战技清杂兵，然后再慢慢折腾BOSS即可，要祝英台别让后卫站得太靠前，BOSS的攻击都是周身范围的。					

委托名称	寻找药草（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	异香		
去药师的家与NPC对话开始委托，可以与“配送物品到监视塔”同时进行，在地图上找有红色“！”标记的黄花就行了，采集5朵之后回去报告。					

委托名称	配送物品到监视塔	触发时间	早上	期限	中
AP	4	奖励	魔兽红肉×10、魔兽白肉×10		
和交易所的琪尔德说话开始委托，来到监视塔与士兵说话，然后回去报告。					

诺尔德高原·南部宝箱
朱雀刃、地水火风时空幻之耀晶石×200、神圣之力、轻飘飘手巾、EP填充剂Ⅲ、火焰之舌、时间驱动、大回复药

做完所有必须委托之后回到盖乌斯家可以拿到新的委托，除了三个委托之外还有一个隐藏委托，请不要错过了。



诺尔德高原·北部宝箱
大回复药、白虎刃、暗物质、地水火风时空幻之耀晶石×200、丰饶、战意再起、诱饵、大地之愈

委托名称	搜索迷路的羊	触发时间	中午	期限	中
AP	4	奖励	鲜奶×20、熟成乳酪×20		
到集落北端的羊圈与NPC说话开始委托，平原南部2只，北部3只，其中有一只需要战斗后才能抓住，抓住最后一只之后自动回到集落。羊的位置在小地图上都有标示。					

委托名称	孩子们的特别课程	触发时间	中午	期限	中
AP	3+2	奖励	黄色坠饰		
去盖乌斯家后面与NPC对话开始委托，依次选择“约8小时”、“约80万人”、“约220年前”、“家人的羁绊”即可，AP+2。					

委托名称	感情的桥梁（隐藏）	触发时间	中午	期限	短
AP	4	奖励	特制披萨		
去坚达门的食堂和夏儿说话两次开始委托，开始委托后回集落与托马说话，然后再回来报告。从距离的角度来说，这个委托算是本作最折腾人的委托。					

委托名称	护送摄影师（必须）	触发时间	中午	期限	短
AP	4	奖励	诺尔德布料		
去长老的家与长老对话开始委托，这时候可以去高原北部了，顺路别忘了找“搜索迷路的羊”剩下的3只羊，到巨像前找到摄影师。					

将摄影师护送回来之后触发剧情，前往平原北部的拉克里玛湖，停船的地方可以钓鱼，进入小屋触发剧情，回集落，剧情之后亚丽莎习得 S 战技。

6/28

剧情后前往坚达门，靠近大门触发剧情，自动前往监视塔，调查地图上标有“！”的地方，然后选择“凌晨3：00左右”、“用来炮击的武器”，AP+1。剧情后前往地图标示的红色“！”位置，爬上梯子前进之后剧情，从梯子上下来之后是追逐战，需要在两分钟内赶到巨石群的高台，一直按 R 键骑马冲刺就行了，最后大约还剩下半分钟的时候就能够抵达，AP+1。

剧情之后是 BOSS 战，最好提前准备一些防气绝的饰品，其他就没什么难度了。战斗后米莉亚姆入队。回到集落后前往平原北部，这时候有一个手配魔兽的委托可以做。

收集要素	
书籍	《红月的罗赛7卷》（在坚达门与战车上的士兵霍佛对话）

委托名称	诺尔德高原·北部的通缉魔兽	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	大回复药×5、EP填充剂Ⅱ×5		
和拉冈说话开始委托，在北部地图上找到魔兽。开场先来5连发S战技伺候，然后让回复役尽量别太靠近BOSS，BOSS的弱点是刚，这时候可以用米莉亚姆来尽情攻击，多注意回血就行了。战斗完之后回去报告。					

来到采石场，门前触发剧情，然后使用米莉亚姆砸门。进门之后马上强制杂兵战，这里将会进入上位属性的力场，敌人的属性将会多出时空幻，战场奖励也会多出几种类型，要小心即死攻击。迷宫不大，从左边出去有两个宝箱可以拿。过了休息点之后就是剧情，然后连续两场 BOSS 战。

BOSS G- 基迪恩、落魄猎兵 x4

用 S 战技将中间的 BOSS 解决掉然后慢慢干掉 4 个猎兵就行了。

BOSS 基诺夏·塞纳克

剧情之后第二场 BOSS 战（登场有点恶心），注意 BOSS 的全屏攻击就行了，BOSS 召唤杂兵时放一个 S 战技基本都能搞定还能顺便给 BOSS 来一些伤害。

BOSS 战之后剧情，老熟人雷克特登场。

第四章 绯红帝都～仲夏节～

7/17

开场剧情可以看到很多熟人，剧情之后是游泳课，配合节奏按△键和○键，获得第一名 AP+3，失败之后可以重来，重来不会减 AP。在 1F 的走廊有艾略特的小事件。

收集要素	
人物笔记	雪伦的“超级女仆”（在1楼和雪伦对话）、肯尼斯的“兄长与钓皇”（在学生会馆2F与肯尼斯对话）、艾玛的“瑟蕾奴”（在操场的仓库角靠近发艾玛）
书籍	《帝国的传说·传承 中》（图书馆的书架）、《帝国时报·第4号》（学生会馆1楼）

出校门触发剧情，晚上可以在宿舍与众人对话，回到房间进入第二天。

7/18

惯例的自由活动。在契茶·宿泊《樱桃》二楼可以喂猫。绊值为 3，能够触发羁绊事件的角色为亚丽莎（有人物笔记）、艾玛（有桃乐丝的人物笔记）、尤西斯、菲、马奇亚斯、莎拉（会影响到帝都部分的剧情）、盖乌斯。

收集要素	
人物笔记	托娃的“及早送到”（在学生会馆2F与托娃对话）、艾德尔的“园艺社的活动”（在中庭与艾德儿对话）、亚丽莎的“给祖父的礼物”（羁绊事件）、桃乐丝的“淑女的嗜好”（艾玛的羁绊事件）、艾伦的“在变强之前”（完成委托“青梅竹马的心意”）、布莱希特的“与青梅竹马和解”（完成委托“青梅竹马的心意”）、斐德烈的“社长的责任”（完成委托“举发偷拍照”）、奈特哈尔教官的“斯巴达式教官”（完成委托“游泳训练”）
料理	烘焙咖啡（在书店购买《老子的料理・咖啡》之后阅读）

委托名称	青梅竹马的心意	触发时间	早上	期限	短
AP	3+2	奖励	水言铃		
到第1学生宿舍与布莱希特对话开始委托，对话之后去体育馆右边房间与两人对话，前往操场和艾伦对话，剧情之后战斗，别忘了用道具调查敌人。在战斗只能使用黎恩和艾伦，而且无法进行战术连结。要求是艾伦生存并让他给予敌人最后一击，AP+3。回第1学生宿舍与布莱希特说话可以拿到结晶回路。					

委托名称	举发偷拍照	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	绿色坠饰		
去学生会馆2楼左边第二间会室与斐德烈说话开始委托，依次去操场马术部对面的角落、旧校舍和讲堂内部房间和2楼，最后回去报告。					

委托名称	游泳训练	触发时间	早上	期限	短
AP	4+1	奖励	中回复药×5		
完成上面两个支线委托后奈特哈尔教官会打电话来，前往主校舍1F的教官室，选搭档进行游泳小游戏，选择的搭档羁绊点数会+100，赢了的话AP+1，输了的话可以重来，依然会加AP。					

委托名称	调查旧校舍地下④（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	5	奖励	龙眼		
把所有事都处理完之后来到旧校舍，菲和劳拉不能同时入队，由于第4层必须要刚属性的角色来破坏柱子，所以第一次走迷宫时必须让劳拉或马奇亚斯其中一人待在队伍。第4层是上位属性的力场，在区域2调查开关之后可以前往最深处，经过休息处之后就是BOSS战。小心BOSS的混乱攻击，物理属性的攻击对BOSS没什么作用，不过S战技依然有效果，先S战技集中火力干掉一个，然后再用导力魔法慢慢干掉其他两个就行了。					

旧校舍地下・第4层宝箱
EP填充剂Ⅲ、回避2、地水火风时空幻之耀晶石×250、诱饵、振奋之激、常青之绿

从旧校舍出来之后就到傍晚了，去本校舍屋顶可以喂猫。绊值为1，能够触发羁绊事件的角色为劳拉和艾略特。

收集要素	
人物笔记	梵戴克学院长的“雅好阅读”（完成委托“东方式的笔”）、乔治的“爱吃甜食”（去技术部栋与乔治对话）、弗列妲的“社内最强的剑术”（在体育馆2楼与弗列妲对话）

委托名称	东方式的笔	触发时间	傍晚	期限	短
AP	4	奖励	神圣圆球		
到讲堂旁边的焚烧炉与工友对话开始委托，然后去主校舍1楼的校长室与校长对话。					



出校门触发剧情，然后去找劳拉、菲和托娃会长说话，然后出校门触发剧情，随后是BOSS战，调查敌人，几个回合之后进入剧情，继续BOSS战，可以与克洛进行战术连携，再调查一次敌人，来两发S战技之后边注意回血边慢慢打就行了。

7/21

惯例的实技测试，能选一个队友，由于要求不允许使用道具，为了方便调查敌人，建议把艾略特或艾玛放到队伍里，再装上回复类的结晶回路。对手是菲和劳拉，战斗要求是使用S战技以及不使用道具，两人都不会使用S战技所以战斗比较方便，成功后AP+2。

7/24

之前喂过猫之后在公园和猫说话可以拿到东西。

收集要素	
人物笔记	派崔克的“意外的一面”（在第1学生寮门口与派崔克对话）

进入车站前往帝都，路上可以玩牌增加绊值。来到帝都后进入艾略特的家触发剧情，然后前往游击士旧支部，确认完委托之后自由活动。

收集要素	
书籍	《红曜石文库版⑥》（书店《欧塔纳》）、《红曜石文库版⑦》（书店《欧塔纳》）、《红曜石文库版⑧》（书店《欧塔纳》）
料理	番茄焗烤（与凯旋大道百货店《彩虹桥广场》3F左边的店员说话）

在凯旋大道百货店3F能买到“旺旺吊饰”，在奥斯特区与卡果、派提利对话有小剧情。在王宫前有和B班的汇合剧情。



委托名称	琥珀之爱	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	浓密布丁×5		
在旧城区大道的音乐茶店里与NPC说话开始委托，去艾略特的家与姐姐说话，然后去凯旋大道的百货店前台找NPC说话，最后去奥斯特地区的二手店，回来报告。店里的BGM变成了《琥珀之爱》。					

委托名称	协助仲夏节相关采访（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	虎威		
去凯旋大道的帝国时报社与前台对话开始委托，在凯旋大道的《彩虹桥广场》里的食材店《威士顿之家》、3楼契茶区《含羞草》、武器商会《瓦特森》、工房《光点》、时装店《卢・萨吉》与柜台店员说话，然后回来报告。					

委托名称	遗落的手工帽子（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	EP填充剂Ⅱ×3、香草冰淇淋×4、柠檬冰淇淋×1		
在德莱凯尔斯广场与左下角的店员说话开始委托，依次去奥斯特地区的居酒屋、民家1、和车站前与NPC对话。					

委托名称	帝都地下道的通缉魔兽（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	耀晶石块×500		
去加尔尼耶地区的宾馆与NPC说话，如果没有在王宫前和B组汇合的话需要先去王宫触发剧情，然后再去前台和NPC对话。从酒店大厅旁边的门进入地下道，需要注意的是菲和劳拉不能使用战术连结，来到最深处就是BOSS战，劳拉和菲必须入队。BOSS战难度不大，首先把周边的杂兵清掉再慢慢和BOSS磨。					

帝都地下道1宝箱
闪耀眼镜、大地崩裂、地水火风时空幻之耀晶石×250、玄武刃、圣灵药

帝都地下道2宝箱
痊愈之药、EP填充剂Ⅲ、中回复药、魔导祝福

打倒手配魔兽后黎恩暂时成为支援角色，回去路上调查墙壁出现密道，这时建议把菲和劳拉的CP给补满。从出口出去来到公园。

收集要素	
书籍	《红月的罗赛8卷》（和公园右边长椅上的罗贝特和莱娜说话）

河边可以钓鱼。走进正在演奏的三个人触发剧情，剧情之后继续前往公园，出发之前最好给菲和劳拉换上攻击输出比较强的武器。来到公园右上角，剧情之后是BOSS战，调查完两人之后立即两发S战技伺候，出手晚的话会被对方用S战技攻击，基本上两发之后对方也无力再战了。



7/25

今天的委托有三个，建议先接了“新产品测试”，方便完成任务。海尔达姆港可以钓鱼。

委托名称	新产品测试	触发时间	早上	期限	中
AP	4	奖励	斯托雷加・淑女		
前往凯旋大道的时装《卢・萨吉》与NPC说话拿到鞋子开始委托，走2000步即可完成任务，配合其他委托来进行就行了。基本上跑完帝都下水道就够2000步了。					

委托名称	搜索走丢的猫	触发时间	早上	期限	中
AP	4	奖励	喵喵吊饰		
前往奥斯特地区民家2与NPC说话开始剧情，调查奥斯特地区的所有猫咪（地图上标示着位置）。					

委托名称	海姆达尔港的通缉魔兽（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	U物质×5		
前往海姆达尔港和NPC说话开始委托，走到尽头调查门，前往帝都下水道，艾略特习得S战技，劳拉和菲可以进行战术连结了。在第1区域可以钓鱼，第2区域和第3区域需要靠拉闸来防水或将桥放下来，走到尽头有BOSS战，BOSS的攻击力较高，不过状态耐性较差，多使用战技或魔法给BOSS放状态。					

帝都地下水道1宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×250、中回复药、魅影之惧、痊愈之药、睡眠之刃

帝都地下水道2宝箱
EP填充剂Ⅲ、风之领域、诱饵、大回复术

帝都地下水道3宝箱
破足之牙、大回复药、金牛、地水火风时空幻之耀晶石×250、圣灵药、强音之力・复



从下水道往回走时和昨天一样发现密道，出去时别忘了搜刮宝箱。出去来到奥斯特地区，剧情之后马奇亚斯习得S战技，剧情结束后记得顺路去交代“新产品测试”的委托。

收集要素	
料理	炸鱼（在奥斯特地区的小酒馆《詹吉》与詹吉对话）

委托名称	宝饰店的盗窃事件（必须）	触发时间	中午	期限	短
AP	5	奖励	地水火风时空幻之耀晶石×500		
“《轨迹》系列”惯例的怪盗B相关委托。前往加尔尼耶地区的宝饰店与NPC对话开始委托。依次调查德莱凯尔斯广场的雕像、圣母公园的水晶庭院里面的长凳（这里还能见到怪盗本人）、旧城区大道的游击士旧支部2楼的桌子、海姆达尔港的箱子，最后调查列车内部尽头的箱子。					

完成委托后出门自动剧情，从凯旋大道乘电车前往桑克多地区之后就是很长一段剧情，还能见到个熟人。如果之前和莎拉有过绊事件的话这里还可以找莎拉说话更新人物笔记。

7/26

委托名称	拿错的行李	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	跑跑咪西		
去凯旋大道百货店外面与邦德说话开始委托，然后去加尔尼耶地区小摊、旧城区大道的音乐契茶与NPC说话之后回来报告即可。					

收集要素	
书籍	《帝国时报・第5号》（百货《彩虹桥广场》的书店《欧塔纳》）、《红月的罗赛9卷》（调查完各处之后在广场与提姆说话）

与每个地区头上有红色“！”的NPC对话，期间从宾馆的地下道前往公园的话AP+2，全部对话完之后切换地区自动触发剧情。调查车站牌前往圣母公园，剧情后自动前往广场，在左上角与托娃和安泽利卡说话触发剧情，对手是之前的两只通缉魔兽，攻击力虽高不过状态耐性差。

剧情后进入帝都地下道3，这里是上位属性力场，平时杂兵战要小心别被偷袭。

帝都地下道3宝箱
圣灵药・改

走到休息点附近会有小BOSS战，还算好对付，尽量不使用战技，有魔法的话尽量轰，因为旁边就是休息点不用省着EP。过了休息点之后剧情，这里可以见到OP的BOSS。

BOSS战 零之阔步者

调查完之后先用黎恩的战技提高我方的攻击力，然后招呼5发S战技过去，至少能打掉一半的HP，接下来就慢慢跟它磨，别看这家伙外表大HP多，其实很好打，不过它的攻击力较高，平时多注意回复就行了。

剧情后又是战斗，调查完敌人之后撑几个回合后自动结束。剧情后第四章结束。

第五章 开始行动的意志

8/21

上课回到问题：铁骑队，AP+1。放学后自由活动，队员里多出了克洛和米莉亚姆。之前的钓鱼点全钓了鱼的话这时候应该是“黑竿钓师”了，可以去换取新的钓竿和结晶回路。

收集要素	
人物笔记	玛丽教官的“伯爵家千金”（在本校舍楼家庭料理室和玛丽教官对话）、爱蜜莉的“友情萌芽”（在操场与爱蜜莉说话）
书籍	《报纸与广播 新旧传播媒体的对立》（图书馆的书架）、《帝国时报・第6号》（学生会馆1楼）

在操场旁边的长椅上可以喂猫。这时候如果满足条件了的话可以去各教官处领取勋章。“狮子心英雄章”需要在拿到了以下三个勋章之后在终章和学院长说话才能拿到。

勋章名称	领取人	领取条件
狮子心良友章	玛莉教官	收集了至今为止的所有人物笔记
狮子心勇士章	马卡洛夫教官	至今为止调查了所有敌人的信息
狮子心善行章	翠碧丝教官	完成了至今为止的所有委托（包括隐藏委托）

去学生会会室触发剧情，选两个人同行(可以增加link值)，然后分别前往操场、体育馆、技术部栋和本校舍屋顶，剧情后回宿舍。晚上可以去和众人对话。

8/22

自由活动时间，书店有新书可以买。羁绊值为4，能够触发羁绊事

件的角色为亚丽莎(有菲利丝的人物笔记)、艾略特、尤西斯、克洛、劳拉(有莫妮卡的人物笔记)、艾玛、盖乌斯、米莉亚姆。

收集要素	
人物笔记	莎莉法的“奇妙的主仆”(在第1学生寮与莎莉法说话)、罗金斯的“桀骜不驯的过去”(去体育馆与罗金斯说话)、史提芬的“血汗努力”(在学生会馆2楼与史提芬说话)、莫妮卡的“努力的成果”(劳拉的羁绊事件)、菲利丝的“好对手”(亚丽莎的羁绊事件)、汤玛斯教官的“图书馆管理员”(完成委托“调查学校七大不可思议”)、贝莉尔的“七大不可思议”(完成委托“调查学校七大不可思议”)、托娃的“参加随行团”(完成委托“导力机车的技能扩增”)
料理	卡士达布丁(在学生会馆1楼与厨师说话获得)



委托名称	调查学校七大不可思议	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	恶梦之刃		

去学生会馆2楼与贝莉尔说话开始委托，开始委托之后再和她对话一次确认七大不可思议，然后分别去体育馆找弗列妲、去学校池塘(可以钓鱼的那个)边找肯尼斯、去操场找宝菈、去主校舍2楼找克莱菈、去图书馆找汤玛斯教官、去教堂找海贝尔、去第1学生宿舍前找萝德。最后回来报告。

委托名称	导力机车的技能扩增(必须)	触发时间	早上	期限	短
AP	3+2	奖励	火山弹雨		

去技术部栋与乔治说话开始委托，分别选择“把车头向右转”、“稍微向左转”、“早点按下刹车”，AP+2。完成委托后和安洁莉卡对话有小剧情。

委托名称	第二次游泳训练	触发时间	早上	期限	短
AP	4+1	奖励	还魂胶囊		

完成“调查学校七大不可思议”和“导力机车的技能扩增”后教官会打电话过来，前往主校舍1楼与莎拉对话开始游泳小游戏，选择对手可以增加绊值，赢了的话AP+1，输了可以重来。

委托名称	调查旧校舍地下⑤(必须)	触发时间	早上	期限	短
AP	5	奖励	银言铃		

开始前最好去准备几个抗冻结的饰品，米莉亚姆与克洛强制入队。进入第四层时会有小剧情，第1区域需要调查机关来切换过道，这里有一个钓鱼点。第2区域需要找开关来降下石墙。来到第五层最深处BOSS战。BOSS比较难对付，弱点属性不多，状态耐性较强，而且攻击力高，平时还喜欢用魔法来冻结我方人员，没装备抗冻结的饰品的话估计很难撑过去。

旧校舍地下·第5层宝箱
世界之树、地水火风时空幻之耀晶石×300、红色坠饰、冻结之刃、防御3、圣灵药

出旧校舍之后到傍晚，契茶·宿泊《樱桃》2楼可以喂猫。

羁绊值为1，能够触发羁绊事件的角色为马奇亚斯、菲和托娃。托娃的这个羁绊事件是后夜祭邀请跳舞的条件。

收集要素	
人物笔记	海贝尔的“管乐社演奏会”(在本校舍2楼与海贝尔说话)、罗西努的“显瘦穿搭？”(完成委托“睡着的小男孩”)

委托名称	睡着的小男孩	触发时间	傍晚	期限	短
AP	4	奖励	特级咖啡、黄金舒芙蕾×5、奢侈总汇塔×5		

在托利斯塔民家与汉娜和哈里逊说话开始委托(没有开始选项，和两人对话之后就直接开始了)，然后去教堂找男孩触发剧情，选择第一个选项。

8/25

实技测试，分成男女两组进行两次战斗，战斗时记得调查敌人。队员只有黎恩、米莉亚姆和克洛。

第一战要求：无人战斗不能以及躲避敌人的攻击并反击一次。建议装上加回避率的饰品和回路。调查完后首先解决马奇亚斯和艾略特这两个回复役，然后慢慢打就行了。

第二战要求：无人战斗不能以及解除敌人的驱动一次。调查完敌人之后首先解决掉劳拉和菲，然后等艾玛或亚丽莎开始驱动时使用黎恩的战技解除即可。

全达成之后AP+5。

8/28

收集要素	
人物笔记	翠碧丝教官的“神秘的压迫感”(在本校舍1楼与翠碧丝教官谈话)

调查信箱发现“星夜贴纸”，去公园与猫说话拿到道具(前提是喂了猫)。在第1宿舍和派崔克对话有小剧情，在技术栋和克洛对话有小剧情。处理完所有事情后去车站，在车上可以玩牌。

剧情后自由活动。调查小镇中间的石碑和枪之圣女石像有小剧情。

收集要素	
书籍	《红曜石文库版⑨》(武器·杂货《瓦托商店》)
料理	凉风通心粉(在酒馆《杏桃》与瑟莉亚说话两次)

在枪之圣女像下面的河边可以钓鱼。前往游击士协会触发剧情。

委托名称	统一更换路灯	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	水晶洪流		

去瓦托商店与NPC说话触发剧情，可以与“艾贝尔街道的通缉魔兽”同时进行，调查艾贝尔街道所有有绿色“！”标志的街灯然后回去报告。

委托名称	艾贝尔街道的通缉魔兽(必须)	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	耀晶石块×600		

与游击士协会前台说话之后前往艾贝尔街道2即可找到目标。两只BOSS，难度不大，让艾玛用战技调查之后使用尤西斯和盖乌斯进行攻击。战斗结束后回去报告。

委托名称	与门生比试(必须)	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	麒麟牙		

前往亚尔赛德流练武场与执事说话开始剧情，准备战斗，黎恩、劳拉和米莉亚姆强制入队，然后任选一名队员。战斗时别忘了调查敌人，执事爷爷状态耐性比较高，这里只能硬碰硬上。如果担心回复的话可以叫上艾玛。战斗结束后剧情，劳拉的S战技强化。

艾贝尔街道1宝箱
炎伤之刃

艾贝尔街道2宝箱
深渊之影、诱饵、大回复药

收集要素	
书籍	《红月的罗赛10卷》(完成所有主线委托之后前往民家1与达芙妮婆婆说话)

所有必须委托完成后已经是傍晚，前往游击士协会，剧情后是两场必败的强制战，记得调查敌人。

8/29

委托名称	艾贝尔街道的通缉魔兽②(必须)	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	U物质×7		

到游击士协会对话开始委托，从艾贝尔街道1的右边前进到艾贝尔街道2找到魔兽，中途要用劳拉或米莉亚姆砍树，一路上有新的宝箱。注意敌人攻击附加的炎伤状态，其他的就没有什么难度了，使用劳拉和米莉亚姆比较容易出连携攻击。

委托名称	慰灵的贡品	触发时间	早上	期限	中
AP	4	奖励	圣灵药·改×3		

去教堂与NPC对话开始委托，需要魔兽粉末×5、魔兽明胶×5，不够的去艾贝尔街道打杂兵刷素材。然后去子爵府的厨房与NPC谈话，回教堂报告，去枪之圣女像前调查触发剧情。

艾贝尔街道1宝箱
地水火风时空幻之耀晶石×300、晓雾腿甲、EP填充剂Ⅲ

艾贝尔街道2宝箱
闪耀天启

回到城镇后前往子爵府触发剧情。

委托名称	寻找梦幻鱼	触发时间	中午	期限	短
AP	4	奖励	新鲜香草×10、苦番茄×10、魔兽之壳×10		

去酒馆与NPC谈话开始委托，然后前往艾贝尔街道1与桥上的安娜贝尔说话(地图有标示)之后开始钓鱼，如果这时候有“黑杆钓师”的鱼竿的话很轻松就能拿到金鲑。完成后回去报告。

委托名称	铁骑队的护身符	触发时间	中午	期限	短
AP	4	奖励	妖精胸针		

去游击士支部左边下去，与站在河边的NPC说话开始委托。前往艾贝尔街道2调查白花(地图上有标示)，然后回去报告。

所有事处理完后进入游击士支部触发剧情，剧情后与NPC对话乘船前往罗恩格林城。进门后是强制杂兵战，由于这里是上位属性立场，所以要小心即死等战斗效果。杂兵战后艾玛习得S战技。这里的杂兵

很容易掉落U物质，练级时可以顺便刷刷。

首先前往左翼，来到尽头取下黄色宝珠，然后回到玄关前往右翼门前打开通道大门，从右翼穿过外回廊1（另一个通往玄关的门里有宝箱）来到左翼，从梯子上下来走到尽头拿到红色宝珠，然后前往阶段部屋（从通往玄关的门出去可以拿到宝箱）。在阶段部屋有一场强制杂兵战，剧情后往上走来到外回廊2，尽头有休息点，往前走就是BOSS战。

罗恩格林城宝箱
EP填充剂Ⅲ、月之长袍、地水火风时空幻之耀晶石×300、火宫铃、灵猫、审判雷光、圣灵药、罗刹牙

BOSS 诺斯菲尔杜

BOSS一旦召唤杂兵就立刻用S战技解决掉，BOSS本身并不难打，不过要小心它那附带恶梦状态的攻击，有时候还会附身到我方同伴身上吸收HP。

8/30

收集要素	
书籍	《红月的罗赛11卷》（去子爵府与普拉娜说话）

来到车站，前往加雷利亚要塞。

收集要素	
书籍	《帝国时报·第7号》（加雷利亚要塞司令区）

在劳拉和菲对面的商店可以买到最新一期的《帝国时报·第7号》，这期只有要塞这里才有卖所以各位收集书籍的要注意一下。与所有头上有"！"的人对话完之后切换场景触发剧情

8/31

开场剧情，这里是和《碧之轨迹》相呼应的，玩过《碧之轨迹》的玩家应该知道克洛斯贝尔那边的情况。后半段剧情和序章一样，剧情后莎拉教官入队，同时可以使用全体连携攻击"爆裂猛攻"。路上遇到的敌人要重新调查，队员和序章一样，不过多了米莉亚姆，在兵舍区画有强制战。

收集要素	
料理	军式烩饭（兵舍区画东南方的房间桌子上）

加雷利亚要塞宝箱
精神3、还魂粉、行动力3、燃点爆裂、消灭之刃

从中继区域出去来到要塞·克洛斯贝尔侧回廊触发小BOSS战，也就是序章那一战。把教官放进队伍然后一直用战技"电光火石"就可以完封敌人的攻击。



剧情之后继续前进，在仓库区域2可以拿到结晶回路"霸道"，对后期战斗很有帮助。

加雷利亚要塞宝箱
大回复药、深邃之黄、地水火风时空幻之耀晶石×300、橘色斗篷、业火、圣灵药改、EP填充剂Ⅲ、霸道、魔防3

在中继区尽头有休息点，之后是二连战。首先是杂兵战，尽量别消耗太多的CP，留给后面的BOSS战用。

BOSS S-斯卡蕾特、R·玉廉×2

BOSS战并不棘手，调查完后和之前一样使用莎拉教官的"电光火石"可以慢慢将他们磨死。但是要小心斯卡蕾特的S战技，两个杂兵会用附带炎伤的攻击。

第六章 黑与银～钢都动乱～

9/18

放学后自由活动，在学生会会长室和技术栋有小剧情。在图书馆2楼可以喂猫。事情做完后出校门，晚上可以在宿舍与大家聊天。

收集要素	
人物笔记	文森的"可惜的贵公子"（在本校舍1楼与文森说话）、科蕾特的"美食探险家"（在本校舍2楼与科蕾特说话）
书籍	《帝国时报·第8号》（学生会馆1楼）、《帝国的传说·传承 下》（图书馆的书架）

9/19

收集要素	
人物笔记	宝菈的"技术有所进步"（在操场与宝菈对话）、敏特的"外甥女手作料理"（完成委托"亲手下厨做礼物"）、安洁莉卡的"泰斗流"（完成委托"个人委托"）、马奇亚斯的"棋艺社的和解"（羁绊事件）、菲的"菲所种的花"（羁绊事件）、艾玛的"神秘之力"（羁绊事件）、盖乌斯的"寄托希望的画作"（羁绊事件）、莎拉教官的"战友"（羁绊事件）
料理	体力牛排（在书店购买《老子的料理 牛排》之后阅读）

在第2学生宿舍前的长椅上可以喂猫。

羁绊值为4，能够触发羁绊事件的角色为艾略特、劳拉、尤西斯、马奇亚斯（有人物笔记）、菲（有人物笔记）、艾玛（有人物笔记）、盖乌斯（有人物笔记）、莎拉（有人物笔记）。本日的羁绊事件和后夜祭紧密相连，如果看了今天的羁绊事件而且link值足够的话就能够在学园祭的后夜祭邀请队友。



委托名称	亲手下厨做礼物	触发时间	早上	期限	短
AP	3+2	奖励	魔兽红肉×5、魔兽白肉×10、魔兽之壳×10、魔兽明胶×10、魔兽油脂×10、魔兽粉末×10		
去学生会馆1楼与敏特谈话开始委托，要求是汤、主食和甜点三种独门料理（料理菜单的四种料理最上面的那个）的回复值在8000以上（AP+2），把最新拿到的"体力牛排"做出独门料理之后将东西交给敏特就行了。					

委托名称	个人委托（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	3+2	奖励	逆鳞		
到体育馆右边的房间与安泽莉卡说话之后1V1战斗，胜利的话AP+2，安泽莉卡的状态抗性比较高，不过延迟有效，使用孤影斩尽量减少安泽莉卡的行动次数就没什么威胁了，不过要小心她的S战技。					

委托名称	调查旧校舍地下⑥（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	5	奖励	混沌		
前往第6层，记得要带上马奇亚斯或米莉亚姆或劳拉，路上的障碍需要他们来清除。一路上会有简单的机关，迷宫没多大难度。走到最深处BOSS战，BOSS有两只，会范围攻击但是威力不算太大。					

旧校舍地下·第6层宝箱
小丑、圣灵之息、地水火风时空幻之耀晶石×350、EP填充剂Ⅲ、金刚盾、暗影伪典

从旧校舍出来后就是傍晚了，去契茶·宿泊《樱桃》可以喂猫。

羁绊值为1，能够触发羁绊事件的角色为亚丽莎、克洛和米莉亚姆（有人物笔记）。这里的羁绊事件也是和后夜祭事件有关的。

收集要素	
人物笔记	米莉亚姆的“逐渐找到乐趣”（羁绊事件）、派崔克的“瑟雷斯坦”（完成委托“管家的秘密”）、瑟雷斯坦的“为了少爷”（完成委托“管家的秘密”）

委托名称	管家的秘密	触发时间	傍晚	期限	短
AP	3+2	奖励	寂静之蓝		
去体育馆与派崔克说话开始委托，然后分别去第1学生宿舍与萝德谈话、去第3学生宿舍与雪伦谈话，最后去契茶·宿泊与瑟雷斯坦谈话，谈话前建议存档，然后要选择7的卡片是在左边还是在右边，眼力好的应该能选对，选错的话就读档吧。选对的话AP+2，回去报告。					



事情做完之后就去本校舍2楼的端末室触发剧情。

9/22

实技测试，条件有两个：没有人陷入红血状态以及40回合内胜利。选两名队员开始战斗，让黎恩装备上提升攻击力的饰品和回路，再配合回路“霸道”的效果，一发S战技可以干掉莎拉一半的HP。

9/25

队员为黎恩、亚丽莎、菲、艾略特、马奇亚斯和克洛。在操场入口旁边的可以和猫说话拿到道具（前提是喂了猫）。事情办完后前往操场，可以看到熟悉的飞行船（虽然颜色不一样）。剧情后与众人对话，有点当年玩《空之轨迹》系列”搭飞行船的感觉，抵达钢都卢雷。

进入RF本社大厦触发剧情之后自由活动。在日用杂货《波罗尼亚商会》可以买到“喵喵吊饰”（只能在这天买到）。

收集要素	
人物笔记	马卡洛夫教官的“辉煌的过去”（完成委托“ARCUS讯号强度检查”后和约翰主任对话）
书籍	《红曜石文库版10》（日用杂货《波罗尼亚商会》）、《红曜石文库版?》（日用杂货《波罗尼亚商会》）
料理	番茄鸡尾酒（在酒吧《F》与艾米娜对话）

在札克森山道2的瀑布旁和史匹那小径的黑色宝箱旁边可以钓鱼，如果之前都钓鱼了的话本章就收集到可以钓的19种鱼类，下一章在学校与肯尼斯说话钓上最后一种鱼就能拿到钓鱼的奖杯了。

史匹那小径宝箱
雷神珠、诱饵、新月之镜

札克森山道1宝箱
石化之刃、凝光幻剑、大回复药

札克森山道2宝箱
黑言铃、破迅之牙、地水火风时空幻之耀晶石×350、梵天珠

铁矿山第3坑道宝箱
千阳新星

委托名称	史匹那小径的通缉魔兽	触发时间	早上	期限	长
AP	4+2	奖励	耀晶石块×700		
到RF社旁边的通道与领邦军兵士说话开始委托。走到史匹那小径尽头就能看到BOSS了，开场先给队友全体提升攻击力，然后等两只BOSS凑近之后全员一起使用S战技，等轮完了之后两只BOSS的HP也不多见底了，注意BOSS的石化攻击。打完之后回去报告。					

委托名称	ARCUS讯号强度检查	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	远古巨岩		
到《RF商店》与约翰主任说话开始委托，然后分别去酒吧《F》、修理店《贾卡司》、教堂、卢雷工科大学、RF社旁边有“？？？”标示的地方，在这些地方使用导力波测定器之后回来报告。五个地方全调查了的话AP+2。					

委托名称	搜索稀少金属（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	U物质×10		
去卢雷工科大学与研究员拉特说话开始委托，路经札克森山道前往铁矿山的矿坑，走到最深处BOSS战，难度不大。剧情后回去报告。					

出门后已经是傍晚，向前走触发剧情，然后从大学对面的电梯下去。剧情后与所有头上有红色“！”的人说话之后来到二楼触发剧情，然后去一楼与雪伦谈话，出门后去找亚丽莎，剧情后出门会有电话。出门，从电梯上下来后向前走再回头走近电梯会发现菲，AP+2。

收集要素	
书籍	《红月的罗赛12卷》（在电梯下面与奥尔老人谈话）

委托名称	深夜的捉迷藏	触发时间	晚上	期限	短
AP	4	奖励	U物质×5		
在下层的楼梯旁和男孩洛可摩说话开始委托，调查RF社旁边的“？？？”门，然后调查旁边的箱子。					

办完事后去酒吧《F》触发剧情。

9/26

收集要素	
书籍	《帝国时报·第9号》（日用杂货《波罗尼亚商会》）

诺帝亚街道宝箱
EP填充剂Ⅲ、攻击3、炽天使之环

委托名称	测试枪制品	触发时间	早上	期限	中
AP	4	奖励	技师护目镜		
在《RF装备店》与桑迪主任对话开始剧情，选择马奇亚斯或菲或克洛其中一人，获得该角色的武器，一周目建议选马奇亚斯或菲，然后在札克森山道使用该武器杀10只跳舞猫头鹰再回去报告。					

委托名称	走丢小猫大搜查	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	入口即化焗烤×5		
在卢雷民家1与芭尼菈对话开始剧情，分别去调查卢雷工科大学旁边的长椅、大众食堂外的长椅、车站旁的长椅。					

委托名称	诺帝亚街道的通缉魔兽（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	耀晶石块×800		
到RF社旁边的通道与领邦军兵士说话开始委托。到诺帝亚街道今天找到BOSS，开始先等BOSS聚过来，期间可以给我方使用加攻击力的魔法，等三个BOSS凑近之后就使用S战技来轰，虽然数量有点多但是状态耐性低，不算很难打，回到卢雷打完主线的BOSS后记得去报告。					

回卢雷后触发剧情，又是一场BOSS战。

BOSS 形态兵器G

BOSS的范围攻击较多所以最好经常给同伴们加防御补血。该BOSS在前几轮攻击之后就会一直使用魔法，可以用来刷奖杯“百花迎击”，一周目补CP的魔法与道具不多的话可以留到二周目再刷。

剧情后前往矿山，剧情后自动回到卢雷。这时候记得去报告手配魔兽的委托。

收集要素	
书籍	《红月的罗赛13卷》（和卢雷工科大学前台的芙拉嘉谈话）

前往RF社和前台说话之后去23楼，剧情后亚丽莎的S战技强化。剧情后安泽利卡入队。穿过地下联络道来到第三坑道，敌人全部更新。

地下通道1宝箱
EP填充剂Ⅲ

地下通道2宝箱
时间爆发、圣灵药改、痊愈之药

铁矿山·第3坑道宝箱
大回复药、EP填充剂Ⅲ、天鹰之耀

铁矿山·搬运区块宝箱
末日龙卷、地水火风时空幻之耀晶石×350、混乱之刃、EP填充剂Ⅲ

进入搬入区画，有一个休息点，过去后是小BOSS战，用延迟的战技可以完封两个小BOSS的攻击。打完后向前走一段距离触发事件，克洛离队。中途需要爬楼梯拉开关将楼梯放下来，路过休息点之后是连续两场BOSS战。



V-伏尔坎、帝国解放战线·剑、帝国解放战线·步枪×2
首先清除周围的杂兵，BOSS的攻击力很高，而且射程很远，平时一定要注意回复，BOSS一旦用S战技我方的血肯定不够用，所以要随时做好用复活药的准备。

BOSS《C》、G·玉廉 x2

这场算是至今最难对付的一场BOSS战，推荐上场人员为黎恩、安泽利卡、亚丽莎和马奇亚斯，用黎恩的战技给两个小BOSS使用延迟，然后使用安泽利卡的“零之冲击”攻击C，C很大几率会气绝，这时用马奇亚斯的“爆发驱动”为两个前卫加速之后去攻击C，气绝状态下肯定能够打出暴击。如此反复，当两个小BOSS开始咏唱时就用战技打断，当CP用完时就用亚丽莎的“天堂赠礼”给加上。



终章 军官学园祭，然后——

10/21

剧情后自由活动。钓到了19条鱼之后去找肯尼斯对话，然后钓到最后一条鱼之后可以拿到奖杯和新的结晶回路。第2学生宿舍前可以喂猫。之前拿到了三个勋章的话现在可以去找学院长拿最后的“狮子心英雄章”。如果想要达成本章的S评价建议身上携带10个以上粗碎岩盐。

获得了3个系列共9种饰品之后与科蕾特对话可以拿到3个塞姆利亚石的碎片。3个系列分别是：

咪西周边系列	坐坐咪西（第一章在大市集购买）、困困咪西（第二章的委托“护送旅行者”）、跑跑咪西（第四章的委托“拿错的行李”）
动物吊饰系列	呱呱吊饰（第二章在高级品专卖《克莉斯蒂的店》购买）、汪汪吊饰（第四章在百货《彩虹桥广场》购买）、喵喵吊饰（第四章的委托“搜索走丢的猫”）
鱼类徽章系列	刃鱼徽章（白竿钓师等级，钓果点数兑换）、鲤鱼徽章（茶竿钓师，钓果点数兑换）、鲑鱼徽章（黑竿钓师，钓果点数兑换）

收集要素	
人物笔记	乔治的“导力机车的羁绊”（在技术部栋与乔治对话）、亨利教头的“秘密的手记”（完成委托“主任的失物”）
书籍	《帝国时报·第10号》（学生会馆1楼）、《RF集团的历史》（图书馆的书架）
料理	混合冰淇淋（在本校舍2楼与贾斯柏对话）

委托名称	收集访问稿	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	圣灵药×3、痊愈之药×3		
去广播局与NPC对话开始委托，依次去讲堂和菲莉丝说话、去体育馆与男学生说话、去第2学生宿舍与女学生说话、去学生会馆2楼与贝莉尔说话，最后回来报告。					

委托名称	送错的货品	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	EP填充剂Ⅲ×3		
去主校舍1楼与布莱希特对话开始委托，分别去操场和兰伯特说话、去书店与营业员说话、去学生会馆2楼与桃乐丝说话，最后回来报告。					

委托名称	主任的失物	触发时间	早上	期限	短
AP	4	奖励	金言铃		
在中庭与亨利教头对话开始委托，然后再对话一次，之后依次去主校舍屋顶与学生会成员谈话、去操场与女学生谈话、去旧校舍与旧校舍谈话，最后回来报告。					

委托名称	发送餐饮营业许可证（必须）	触发时间	早上	期限	短
AP	5	奖励	不动珠		
去主校舍1楼与碧翠丝教官谈话开始委托，然后分别去找主校舍1楼的柯蕾特、主校舍2楼的米莉亚姆、杂货店的尼可拉斯和主校舍前的雨果，最后回来报告。					

做完委托后会有电话，前往技术部栋与乔治对话，然后出门调查摩托后可以选择搭档一起骑摩托，选择自己的话就默认是克洛，在这里选择一起去取衣服的同伴就算之前没有做第五章和第六章羁绊事件也能够满足后夜祭对话的条件。



10/23

有6张票可以邀请同伴去玩，以前没有触发过绊事件的角色只要和黎恩在校内花5张券玩就能够触发后面的舞会事件，对结局造成影响。用两张券会自动到中午，用五张券会自动到傍晚。和头上有红色的“！”的NPC说话可以玩小游戏或触发游园事件。

收集要素	
人物笔记	雪伦的“BLADE之达人”（邀请同伴去本校舍2楼的“亚瓦隆之门”）
书籍	《红月的罗赛14卷》（下午，在本校舍2楼与瑟雷斯坦对话）
料理	满腹什锦火锅（早上，在图书馆的桌子上）、手工汉堡（下午，与本校舍2楼的尼可拉斯谈话）

上午在操场的长椅可以喂猫。在讲堂前与夫妇说话回答“亚瓦隆之门”，去屋顶与头上有“…”的父女说话然后去本校舍2楼找咪西的玩偶。

中午在图书馆2楼可以喂猫。在本校舍前与贝琪谈话并给她10个“粗碎岩盐”，和操场入口处的母子说话然后去本校舍1楼最左边的杂物室和用务员说话。

下午在本校舍屋顶和猫说话可以拿到道具（前提是喂了猫）。在旧校舍前与NPC谈话后去学生会馆找马卡洛夫教官。这时候可以把所有独自料理和珍妙料理分别交给本校舍1楼的罗德和图书馆的汤玛斯，分别可以拿到1个性能很好的结晶回路。料理菜单全收集之后可以去找玛格丽特，她会给一个核心回路。

NIGHTMARE难度下这时候如果手头宽裕的话建议去卖果汁的店铺多买些灵水《绯樱》，有多少买多少。

用完所有的票之后自动剧情，前往旧校舍第7层，可选成员为5

人,黎恩和艾玛固定。这时可以回托利斯塔,把《红月的罗赛》交给第2学生宿舍的贝莉尔,可以塞姆利亚石。



在最终迷宫"巨大之影领域"也能找到强化最终武器的材料碎片,一共有三个。这个迷宫需要用角色来攻击装置接触屏障,第一次逛的时候建议把菲带上,菲能够应对除了"刚"之外的所有属性装置。第二层需要按照攻击属性打破水晶。第三层的地图很直,基本上直走就能到达休息处,进入最深处便是BOSS战。

巨大之影领域1宝箱
嘉蕾德脚甲、还魂粉、奥蕾莉亚礼服、激情之红、EP填充剂Ⅲ、魔王珠

巨大之影领域2宝箱
圣王珠、EP填充剂Ⅲ、风神珠、圣灵药·改

巨大之影领域3宝箱
大回复药、天帝珠、亚瑞斯战甲、还魂胶囊、猎户座脚甲、武神珠

BOSS 罗亚·埃雷波尼乌斯、力量碎片×4

这个BOSS会和罗恩格林城的BOSS一样把人吸进去补血,而且还会无线召唤杂兵,基本战法是让马奇亚斯给自己用魔法"时间爆发"再给前卫输出人员用"爆发驱动",然后让两个前卫使用加STR的战技或魔法,在CP达到200时配合"霸道"的效果再加上各类饰品的攻击力加成直接爆S战技至少可以打掉BOSS三分之一的HP(幸运的话可以打掉一半的血),期间用亚丽莎的"天堂赠礼"给两个前卫与马奇亚斯回复CP,事先最好给亚丽莎庄胜自动回复CP的饰品并使用每回合回复CP的魔法。来回几回合尽量抓住暴击效果使用S战技就能打过去。

NIGHTMARE难度下BOSS皮糙血厚,不过只要手头回复CP的料理(推荐用学园祭贩卖的灵水《绯樱》)充足就不用愁没CP用,固定队员是亚丽莎和马奇亚斯,马奇亚斯和之前一样,给自己用魔法"时间爆发"再给输出人员用"爆发驱动",无限反复,亚丽莎用"天堂赠礼"给两个前卫与马奇亚斯回复CP,如果队友CP消耗太大的话直接用"神圣疗愈",一次可以回40CP。伤害输出视玩家而定,小编当时是用艾略特装备核心回路宝盒+黎恩装备核心回路金牛用魔法输出与物理输出打消耗战将BOSS干掉的。

10/24

收集要素	
人物笔记	贝琪的"摆摊对决的结果"(在本校舍前与贝琪对话)

与班上的人说话都有小事件。前往旧校舍第7层,如果手上有蓝莓派的话剧情会有些变化,然后去本校舍前触发剧情,想收集奖杯的建议存个档,然后是演唱会。

剧情后可以选人跳舞,每个角色对应一个奖杯,二周目可以不选(可以与妹妹跳舞)。这里的选择会影响到结局。各角色后夜祭好感事件条件如下:

角色	条件
Ⅶ组成员	Link值5250以上,看过第六章的羁绊事件or终章一起去取衣服or学园祭去玩过两次
米莉亚姆和克洛	Link值3500以上,看过第六章的羁绊事件or终章一起去取衣服or学园祭去玩过两次
莎拉	Link值4400以上,看过第六章的羁绊事件or学园祭去玩过两次
托娃	Link值2000以上(隐藏数值),看过第五章的羁绊事件or学园祭去玩过两次

10/30

收集要素	
人物笔记	兰伯特的"真正的搭档"(在操场与兰伯特对话)
书籍	《帝国时报·第11号》(学生会馆1楼)

去学生会馆找托娃之后去技术部栋找乔治,然后去旧校舍,剧情后前往第3学生寮的克洛的房间(黎恩房间对面的那间),之后去车站和前台对话,再去学院外。

很长很高达的一段剧情后自由活动。

收集要素	
人物笔记	琳黛的"妹妹由我保护!"(本校舍2楼与琳黛和薇薇说话),薇薇的"对姐姐的信赖"(本校舍2楼与琳黛和薇薇说话)

准备好了之后出校门,紧接着是连战。

第一战难度不大,调查完之后直接用S战技轰,有多少用多少不用担心后面的战斗,使用S战技前最好先给攻击输出高的队员加攻击力。第二战是必败战,不过别忘了调查敌人。

BOSS 明镜

第三战是……机器人大战,攻击弱点分成三种情况,平时攻击身体,剑在腰间蓄力时攻击头部,剑朝上时攻击双手。

BOSS 苍之骑神

剧情后开始第四战,平时攻击双手,半蹲下来时攻击身体,剑在背后蓄力时攻击头部,当HP减少到一定程度时对方会说话,在一定回合内需要剑在背后蓄力时攻击身体,半蹲下来时攻击头部。



©2013 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.

战斗结束后剧情,在后夜祭里选择的角色在这里会在屏幕前与你说话。如果选择克洛的话,BOSS战前的对话会有些变化。

《闪之轨迹》END,以及,To Be Continued……



周目继承要素

每个周目结束后都会有继承点数可以购买各种周目继承要素，一周目5点，想要全部购买继承要素的话需要三周目共计15点。

分类	内容	详情	所需点数
继承	连结LV・连续猛攻・爆裂猛攻	继承绊值，并且在游戏一开始就能够使用连续猛攻和爆裂猛攻	0
	米拉・耀晶石	继承所持有的金钱和耀晶石	1

分类	内容	详情	所需点数
继承	道具	继承道具（包括消耗品、核心回路、一般回路、书、装饰品）以及一部分重要道具	1
	各种笔记咨询	继承各笔记（战斗、人物、钓鱼、料理、书物）情报	1
	能力值	继承角色等级、结晶孔开封情况和核心回路的等级	2
特典	持有“表演服”	在持有学园祭舞台服装的情况下开始游戏	1
	持有“其他服装”	在持有其他服装的情况下开始游戏	1
	持有“学院指定泳装”	在持有学校泳装的情况下开始游戏	2
	获得30万米拉・七属性耀晶石×3000个	在持有30万米拉和各属性碎片3000个的情况下开始游戏	2
	羁绊行动点数MAX	在校自由行动日的羁绊值为最大值	4

综合成绩

AP获得一览

第一章	取得AP
调查旧校舍地下	5
配送导力器	4
遗落的学生手册	4
用完的调味料调货	4
<正确答案・历史学>	1
<实战测验・4月>	4
└无人陷入战斗不能	1
阶段总结	23
东凯尔迪克街道的通缉魔兽	4
更换坏掉的路灯	4
└输入密码“466515”	1
收集药的材料	4
大市集商人体验	3
└所有问题回答正确	2
西凯尔迪克街道的通缉魔兽	4
遗失的钱包	4
<特别实习・4月>	5
└4/25的调查选择“领邦军”	1
阶段总结	32
累计	55

第二章	取得AP
调查旧校舍地下②	5
代课老师的请托	3
└所有问题回答正确	2
配送教官用图书	4
领取鲜花	4
<正确答案・军事学>	1
<看破魔术的技俩>	1
<实战测验・5月>	4
└中断敌人魔法	1
阶段总结	25
奥洛克斯峡谷道的通缉魔兽	4
无杂质的半宝石	4
寻找沐浴盐	4
北克鲁琴街道的通缉魔兽	4
怀念的菜色	4
护送旅行者	4
<特别实习・5月>	6
阶段总结	30
累计	110

第三章	取得AP
调查旧校舍地下③	5
导力机车的性能测试	3
└所有操作选择正确	2
未曾谋面的寄件者	4
重要的贴纸	4
<期中考>	3
└所有问题回答正确	3
<实战测验・6月>	4
└不使用魔法、无人战斗不能	2
阶段总结	30
坚达门的请托	4
寻找药草	4
配送物品到监视塔	4
护送摄影师	4
搜索迷路的羊	4
孩子们的特别课程	3
└所有问题回答正确	2
感情的桥梁	4
诺尔德高原・北部通缉魔兽	4
<特别实习・6月>	7
├6/28调查现场后选择“凌晨3：00左右”和“用来炮击的武器」”	1
└6/28两分钟内追上银色不明目标	1
阶段总结	42
累计	182

第四章	取得AP
调查旧校舍地下④	5
青梅竹马的心意	3
└由艾伦给战术壳ｙ最後一击、艾伦於战斗胜利时生存	2
举发偷拍照	4
游泳训练	4
└赢过对手	1
东方式的笔	4
<游泳赢过莎拉教官>	3
<实战测验・7月>	4
└不使用道具、使用S战技	2
阶段总结	32
帝都地下道的通缉魔兽	4
遗落的手工帽子	4
协助仲夏节相关采访	4
琥珀之爱	4
海姆达尔港的通缉魔兽	4
新产品测试	4
搜索走丢的猫	4
珠宝店的窃盗事件	5
拿错的行李	4
<特别实习・7月>	8
└7/26调查期间由地下道前往圣母公园	2
阶段总结	47
累计	261

第五章	取得AP
调查旧校舍地下⑤	5
导力机车的机能扩增	3
└所有操作选择正确	2
调查学院七大不可思议	4
第二次游泳训练	4
└赢过对手	1
睡着的小男孩	4
<正确答案・历史学>	1
<实战测验・8月>	4
├无人曾陷入战斗不能状态、发动回避反击	-
└无人曾陷入战斗不能状态、解除魔法驱动	5
阶段总结	33
与门生比试	4
艾贝尔街道的通缉魔兽	4
统一更换路灯	4
艾贝尔街道的通缉魔兽②	4
慰灵的供品	4
寻找梦幻鱼	4
铁骑队的护身符	4
<特别实习・8月>	9
阶段总结	37
累计	331

第六章	取得AP
调查旧校舍地下⑥	5
个人委托	3
└打赢安洁莉卡	2
亲手下厨做礼物	3
└料理总回复HP量大於8000	2
管家的秘密	3
└猜对卡片位置	2
<实战测验・9月>	4
└无人曾陷入危机、40回合内获胜	2
阶段总结	26
搜索稀少金属	4
ARCUS讯号强度调查	4
└找到5个地点	2
史匹那小径的通缉魔兽	4
深夜的捉迷藏	4
诺帝亚街道的通缉魔兽	4
测试枪制品	4
走丢小猫大搜查	4
<凭自己找到菲>	2
<特别实习・9月>	10
阶段总结	42
累计	399

终章	取得AP
发送餐饮营业许可证	5
收集访问稿	4
送错的货物	4
主任的失物	4
巡视学院祭	4
└帮助校内的人	5
<旧校舍・探索地下第7层>	15
阶段总结	41
累计	440

学生阶级

所需AP	学生阶级	奖励
430	甲零级	炽煌徽章
380	甲壹级	纹章
340	甲贰级	灵光夹克
310	甲参级	星杯挂坠
280	甲肆级	神行珠
250	甲伍级	斯托雷加A1
220	甲六级	斗魂皮带
190	甲七级	风言铃
160	乙壹级	英气徽章
130	乙贰级	机功
100	乙参级	纪律徽章
70	乙肆级	耀脉
45	乙伍级	不屈徽章
20	乙级	情报
-	乙七级	-



收集要素

核心回路

核心回路名称	入手方法	最高等级时的性能
钢铁	马奇亚斯初期装备	★战斗开始时发动“DEF・ADF提升”，DEF・ADF+50%，持续5回合 ★危机时发动“DEF・ADF提升”（HP20%以下），DEF・ADF+50%，持续5回合，每场战斗限1次 ★再陷入无法战斗前发动“起死回生”，HP10%回复 CP+10，每场战斗限1次
金牛	帝都・西地下水道	★普通攻击损伤提升，赋予2.5倍损伤，2倍僵直时间 ★命中率提升，命中率+100% ★普通攻击・战技形成“暴击”，发动机率5%
神盾	米莉亚姆初期装备	★战斗开始时发动“物理防御・魔法反射” ★危机时发动“物理防御・魔法反射”，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★减少地属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
巨石	第六章在技术部购买	★经验值提升，经验值获得量成为1.5倍 ★在原野上回复HP・EP・CP，效果・大 ★在原野上变得不容易被敌人发现
圣典	艾略特初期装备	★提升HP回复魔法的效果，回复量提升为3倍 ★战斗开始时发动“HP逐渐回复”，每回合回复30%HP，持续5回合 ★危机时发动“HP逐渐回复”，每回合回复30%HP，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
权杖	第一章在技术部购买	★普通攻击・战技可获得耀晶石，发动机率90% ★攻击魔法可获得耀晶石，发动机率50% ★经验值提升，经验值获得量成为1.25倍
白羊	旧校舍・第三层	★透过攻击魔法回复HP，回复量相当於赋予损伤的20% ★透过攻击魔法回复EP，回复量相当於赋予损伤的2% ★减少水属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
大蛇	钓鱼等级升至红钓师之后用500点钓果点数交换	★随机提升物理损伤，损伤值最高提高至2.5倍 ★随机提升魔法损伤，损伤值最高提高至1.8倍 ★普通攻击・战技追加“中毒”，发动机率50%
力量	黎恩初期装备	★击杀敌人时CP上升，每击杀1名CP+25 ★危机时CP上升，CP+200，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★危机时发动“STR提升”，STR+25%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
勇气	劳拉初期装备	★战斗开始时发动“STR提升”，STR+50%，持续5回合 ★危机时发动“STR提升”，STR+50%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★普通攻击・战技形成“暴击”，发动机率5%
罪恶	第四章在技术部购买	★攻击魔法形成“暴击”，发动机率90% ★危机时回复EP，回复量20%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★减少火属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
红莲	钓鱼等级升至红钓师	★HP愈高物理损伤愈高，损伤值最高提高至2倍 ★击杀敌人时回复HP，每击杀1名HP+1000 ★普通攻击・战技追加“炎伤”，发动机率50%
隼鹰	盖乌斯初期装备	★战斗开始时发动“心眼”，效果持续6回合 ★回避率提升，回避率+9% ★普通攻击・战技形成“暴击”，发动机率5%
北风	尤西斯初期装备	★战斗开始时发动“ATS提升”，ATS+50%，持续5回合 ★危机时发动“ATS提升”，ATS+50%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★攻击魔法形成“暴击”，发动机率30%
羽翼	第二章在技术部购买	★“所有异常状态・能力降低”无效，发动机率100% ★回避率提升，回避率+9% ★减少风属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
雷神	集齐狮子心的四个勋章后和校长对话选择要与莎拉教官相同的回路	★透过普通攻击・战技回复HP，回复量相当於赋予损伤的30% ★透过普通攻击・战技回复EP，回复量相当於赋予损伤的2% ★提升回避率，回避率+10%
渡鸦	菲初期装备	★战斗开始时发动“SPD提升”，SPD+50%，持续5回合 ★危机时发动“SPD提升”，HP20%以下时发动（每场战斗限1次），SPD+50%，持续5回合 ★回避率提升，回避率+10%
虹吸	克洛初期装备	★普通攻击・战技追加“能力低下”，发动机率90%（随机决定效果） ★攻击魔法追加“能力低下”，发动机率20%（随机决定效果） ★普通攻击・战技追加“即死”，发动机率20%



核心回路名称	入手方法	最高等级时的性能
灵猫	罗恩格林城	★吸收魔法攻击，发动机率100% ★战斗开始时回复EP，回复量20% ★减少时属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
丛云	终章在技术部购买	★普通攻击・战技形成“暴击”，发动机率20% ★提升命中率，命中率+100% ★提升“暴击”损伤，损伤量提升为2倍（一般为1.5倍）
天使	亚莉莎初期装备	★在陷入无法战斗前发动“起死回生”，HP・EP回复100%、CP+200，每场战斗限2次 ★危机时发动“HP逐渐回复”，效果持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★减少空属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
永恒	在技术部购买	★回复道具的效果提升，HP・EP回复量提升为2倍（仅限战斗中） ★道具射程提升，RNG+8 ★回复道具效果范围化，范围・圆M
骑兵	集齐狮子心的四个勋章后和校长对话选择另一个选项	★随HP减少提升物理伤害，损伤值最高提高至2倍 ★吸引敌人注意，战斗中生效，机率90% ★危机时发动“STR・DEF提升”，STR・DEF+25%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
纹章	阶级提升至“甲一级”	★随HP减少而减伤，最多可减轻60% ★提升道具掉落率，掉落率+100% ★道具掉落数增加，获得道具数提升为2倍
幻象	艾玛初期装备	★击杀敌人时回复EP，每击杀1名回复25EP ★回避魔法攻击，发动机率75%，※若对方位於射程范围内可进行反击 ★危机时发动“ATS提升”，ATS+25%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
小丑	旧校舍・第六层	★普通攻击・战技追加“异常状态”，发动机率90%（随机决定效果） ★攻击魔法追加“异常状态”，发动机率20%（随机决定效果） ★普通攻击・战技追加“恶梦”，发动机率50%
宝盒	在加雷利亚要塞购买	★攻击魔法损伤提升，赋予2倍损伤，消耗1.5倍EP ★魔法有效范围提升，范围+2 ★减少幻属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
智者	将料理笔记的所有料理都做出来之后与料理部的胖妞对话	★随HP减少提升魔法损伤，损伤值最高提高至2倍 ★魔法有效范围提升，范围+2 ★危机时发动“ATS・ADF提升”，ATS・AD=+25%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）

全笔记收集

人物

角色	笔记项目	入手方法或地点
	4/18	
艾略特	朝音乐领域发展	绊事件
萝德	学习做菜	获得料理笔记之后，在第1学生宿舍前和她对话
尼可拉斯	厨师的资质	黄昏时，隐藏委托“用完的调味料调货”
	4/25	
黎恩	没说出口的事	剧情自动获得
	5/22	
派崔克	海恩斯家	剧情自动获得
艾玛	家教老师	剧情自动获得
贾斯柏	滨海城市	体育馆
	5/23	
劳拉	遥远的目标	剧情自动获得
克莲	重视家人	委托“代理老师的请托”
克洛	Blade	绊事件
乔治	卢雷工科大学	技术栋
莎拉教官	神秘的交友关系	黄昏时，去当铺和教官对话
琳黛	双胞胎姐妹	黄昏时，隐藏委托“领取鲜花”
薇薇	双胞胎姐妹	黄昏时，隐藏委托“领取鲜花”
安洁莉卡	兜风	黄昏时，学生会馆2楼
	5/29	
尤西斯	侧室之子	剧情自动获得
	5/30	
菲	猎兵团	剧情自动获得
	6/15	
克莱菈	天才体质	主校舍2楼
泰雷莎	对比的组合	图书馆
	6/19	
亚莉莎	RF公司千金	剧情自动获得
	6/20	
玛格丽特	格兰玫瑰	委托“未曾谋面的寄件者”
尤西斯	照料马匹	绊事件
劳拉	咪西	绊事件
托娃	优秀的学生会长	绊事件
雪伦	情同姐妹	亚莉莎的绊事件
孟亨	投稿专家	黄昏时，隐藏委托“重要的贴纸”
雨果	克莱斯特商会	黄昏时，喫茶・住宿《樱桃》
雷克斯	误入歧途的才能	黄昏时，学生会馆2楼，与斐德烈和雷克斯各对话2次
	6/23	
马奇亚斯	名列前茅	剧情自动获得
盖乌斯	故乡	剧情自动获得
	6/28	
盖乌斯	盖乌斯的决心	剧情自动获得
	7/17	
雪伦	超级女仆	主校舍1楼，对话3次
肯尼斯	兄长与钓鱼	学生会馆2楼，对话2次
艾玛	瑟雷奴	剧情自动获得
	7/18	
艾德尔	园艺社的活动	中庭
奈特哈尔教官	斯巴达式教官	隐藏委托“游泳训练”
艾伦	变强之前	委托“青梅竹马的心意”
布莱希特	与青梅竹马和解	完成委托“青梅竹马的心意”后和她对话
斐德烈	社长的责任	委托“举发偷拍照”
托娃	及早送到	学生会馆2楼
梵戴克学院长	雅好阅读	黄昏时，隐藏委托“东方式的笔”
弗列妲	社内最强的剑术	黄昏时，体育馆2楼
黎恩	兄妹情深	剧情自动获得
	7/24	
派崔克	意外的一面	第1学生宿舍前



艾略特	克雷格中将	剧情自动获得
菲	西风妖精	剧情自动获得
7/26		
马奇亚斯	马奇亚斯的过去	剧情自动获得
莎拉教官	前游击士	剧情自动获得
8/21		
玛丽教官	伯爵家前进	主校舍2楼
爱蜜莉	友情萌芽	操场
8/22		
贝莉尔	七大不可思议	委托“调查学校七大不可思议”
汤玛斯教官	图书馆管理员	委托“调查学校七大不可思议”
托娃	参加随行团	委托“导力机车的技能扩增”
莎莉法	奇妙的主仆	第1学生宿舍
菲莉丝	好对手	亚莉莎的绊事件
莫妮卡	努力的成功	劳拉的绊事件
史提芬	血汗努力	学生会馆2楼
罗金斯	桀骜不驯的过去	体育馆
海贝尔	管乐社演奏会	黄昏时，主校舍2楼
萝西努	显瘦穿搭?	黄昏时，隐藏委托“睡着的男孩子”
8/28		
碧翠丝教官	神秘的压迫感	主校舍1楼
尤西斯	天敌是米莉亚姆	剧情自动获得
8/29		
黎恩	疯狂之“力”	剧情自动获得
劳拉	父女之间的羁绊	剧情自动获得
米莉亚姆	怕鬼	剧情自动获得
9/18		
科雷特	美食探险家	主校舍2楼
文森	可惜的贵公子	主校舍1楼
9/19		
宝菈	技术有所进步	操场

安洁莉卡	泰斗流	委托“个人委托”
敏特	外甥女手做料理	委托“亲手下厨做礼物”
艾玛	神秘之力	绊事件
马奇亚斯	棋艺社的和解	绊事件
莎拉教官	战友	绊事件
菲	菲所种的花	绊事件
盖乌斯	寄托希望的画作	绊事件
瑟雷斯坦管家	为了少爷	黄昏时，隐藏委托“管家的秘密”
派崔克	瑟雷斯坦	黄昏时，隐藏委托“管家的秘密”
米莉亚姆	逐渐找到乐趣	黄昏时，绊事件
克洛	制作人	剧情自动获得
9/25		
马卡洛夫教官	辉煌的过去	完成委托“ARCUS讯号强度检查”后和约翰对话，这个容易漏掉，要特别注意
亚莉莎	对母亲的情感	剧情自动获得
9/26		
安洁莉卡	喜爱的师父	剧情自动获得
10/21		
乔治	导力机车的羁绊	技术栋
亨利主任	秘密的手记	隐藏委托“主任的失物”
艾略特	音乐之鬼	剧情自动获得
10/23		
雪伦	Blade大师	主校舍2楼，亚瓦隆之门
10/24		
贝琪	摆摊对决的结果	主校舍前
10/30		
兰伯特	真正的搭档	演讲开始前，操场
琳黛	妹妹由我保护!	演讲结束后，主校舍2楼
薇薇	对姐姐的信赖	演讲结束后，主校舍2楼
米莉亚姆	米莉亚姆的委托	剧情自动获得
克洛	《C》	剧情自动获得

料理

第一章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
简单蛋包饭	蓬松浓稠蛋包饭（艾略特）	简单蛋包饭	硬邦邦蛋包饭	暖呼呼蛋花汤	主线任务获得
甜蜜饼干	黄金舒芙蕾（亚莉莎）	甜蜜饼干	毒毒饼干	白色猫舌饼	凯尔迪克・风见庭，与女老板对话
鲜榨果汁	黄金特调（菲）	鲜榨果汁	黄色液体	狂野特调	东凯尔迪克街道的农家里

第二章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
番茄三明治	优雅三明治（马奇亚斯）	番茄三明治	苦苦三明治	必胜猪排三明治	托利斯塔书店
风味药草茶	芳醇香氛茶（盖乌斯）	风味药草茶	褐色液体	诺尔德茶	巴利亚哈特・贵族街，贵族大屋的NPC
香浓巧达汤	宝石浓汤（尤西斯）	香浓巧达汤	冷冻浓汤	特制香草巧达汤	巴利亚哈特，委托报酬

第三章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
莓果挞	奢侈总汇挞（艾玛）	莓果挞	元素塔	软绵绵生巧克力塔	托利斯塔民家
酥脆披萨	特制披萨（黎恩）	酥脆披萨	镜面披萨	照烧鸡披萨	坚达门的食堂
鲜奶粥	诺尔德养生粥（劳拉）	鲜奶粥	潮湿粥	真心乳酪炖饭	诺尔德集落

第四章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
烘焙咖啡	特级咖啡（马奇亚斯）	烘焙咖啡	黑色液体	双倍浓稠咖啡	托利斯塔书店
番茄焗烤	入口即化焗烤（艾玛）	番茄焗烤	熔岩焗烤	南瓜盅焗烤	帝都・百货店
炸鱼	贵族炸物（菲）	炸鱼	燃烧炸物	一口吃炸物	帝都・居酒屋

第五章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
卡士达布丁	浓密布丁（艾略特）	卡士达布丁	茶碗蒸布丁	四重奏布丁	8月22日，学生会馆1F
凉风意大利面	苍天面《瑞雨》（尤西斯）	凉风意大利面	清淡面	特制香草通心粉	雷格拉姆・酒吧，和妹子对话2次
军式烩饭	高贵烩饭（米莉亚姆）	军式烩饭	黏稠烩饭	酱汁图案蛋包饭	加雷利亚要塞・兵舍，调查东南部房间桌子上的书

第六章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
体力牛排	霜降牛排（盖乌斯）	体力牛排	金刚牛排	多汁烤肉串	托利斯塔书店
番茄鸡尾酒	灵水《绯樱》（克洛）	番茄鸡尾酒	红色液体	呛红苏打	卢雷・酒吧

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

终章					
食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
混合冰淇淋	冰菓《花园》（劳拉）	混合冰淇淋	神奇冰淇淋	苍水盐冰淇淋	10月21日，校舍2F
满腹什锦火锅	至妙锅《烂漫》（黎恩）	满腹什锦锅	黑锅《胆识》	疾风锅	10月23日，图书馆1F，桌子上的书
手工汉堡	帝王汉堡（亚莉莎）	手工汉堡	危险肉丸	五彩汉堡拼盘	10月23日黄昏，校舍2F

书籍

在终章时可以在图书馆楼梯左边的书架上一口气看完《帝国铁路史》、《帝国的传说·传承 上》、《近代运动》、《帝国的传说·传承 中》、《报纸与广播》、《帝国的传说·传承 下》、《RF集团的历史》。



第一章	
书籍名称	入手方法或地点
《红月的罗赛1卷》	在书店与老板对话
《帝国时报·第1号》	书店、学生会馆或者凯尔迪克车站前的小男孩
《红曜石文库版①》	凯尔迪克大市输入杂货·食品《汤米》
《红曜石文库版②》	凯尔迪克大市输入杂货·食品《汤米》
《红月的罗赛2卷》	4/24，与凯尔迪克大市集的NPC安妮塔对话
《红月的罗赛3卷》	4/25，去西凯尔迪克街道2的农家与罗宾对话

第二章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第2号》	书店、学生会馆或者高级品专卖店《克利斯蒂的店》
《红曜石文库版③》	巴利亚哈特，《克利斯蒂的店》
《红曜石文库版④》	巴利亚哈特，《克利斯蒂的店》
《红月的罗赛4卷》	5/29，奥洛克斯堡垒《三日月亭》
《红月的罗赛5卷》	5/30，北克鲁琴街道入口旁

第三章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第3号》	书店、学生会馆或者诺尔德集落的交易所
《红曜石文库版⑤》	诺尔德集落，交易所
《红月的罗赛6卷》	6/27，监视塔
《红月的罗赛7卷》	6/28，米莉亚姆入队后前往坚达门前

第四章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第4号》	书店、学生会馆或者海姆达尔的百货商店
《红曜石文库版⑥》	海姆达尔，百货商店
《红曜石文库版⑦》	海姆达尔，百货商店
《红曜石文库版⑧》	海姆达尔，百货商店
《红月的罗赛8卷》	7/24，帝都·圣母公园西北
《帝国时报·第5号》	7/26，海姆达尔的百货商店
《红月的罗赛9卷》	7/26，德莱凯尔斯广场的孩子

第五章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第6号》	书店、学生会馆或者雷格拉姆的瓦托商店
《红曜石文库版⑨》	雷格拉姆，瓦托商店
《红月的罗赛10卷》	8/28，黄昏时，民宅1
《红月的罗赛11卷》	8/30，子爵府2楼的女仆
《帝国时报·第7号》	8/30，加雷利亚要塞，司令区

第六章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第8号》	书店、学生会馆或者卢雷的波罗尼亚商会
《红曜石文库版⑩》	卢雷，波罗尼亚商会
《红曜石文库版⑪》	卢雷，波罗尼亚商会
《红月的罗赛12卷》	9/25，晚上，手扶梯下
《红月的罗赛13卷》	9/26，矿山被袭击后的卢雷工科大学前台
《帝国时报·第9号》	9/26，卢雷，波罗尼亚商会

终章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第10号》	书店、学生会馆
《红月的罗赛14卷》	10/23，黄昏时，主校舍2楼
《帝国时报·第11号》	10/30，书店、学生会馆

战斗

托尔兹军官学院		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
战术壳α	剧情战	–
战术壳β	剧情战	–
莎拉教官	剧情战	–
派崔克	剧情战	–
贵族学生	剧情战	棕发的学生
贵族学生	剧情战	金发的学生
贵族学生	剧情战	蓝发的学生
劳拉	剧情战	–
菲	剧情战	–
战术壳γ	剧情战	–
艾略特	剧情战	–
马奇亚斯	剧情战	–
尤西斯	剧情战	–
盖乌斯	剧情战	–
亚莉莎	剧情战	–
劳拉	剧情战	–
艾玛	剧情战	–
菲	剧情战	–
莎拉教官	剧情战	–
安洁莉卡	剧情战	–

旧校舍地下·第1层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
翼猫	序章	序章之后
玻璃软体兽	序章	序章～终章
硬币甲壳虫	序章	序章～终章
远古门犬	剧情战	–
远古门犬	剧情战	战斗中变化形态
卑劣软黏兽	第一章	第一章～终章
波姆	第一章	第一章～终章
溶解海蛞蝓	第一章	第一章～终章
米诺斯恶魔	剧情战	–

旧校舍地下·第2层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
街灯蜘蛛	第二章	第二章～终章
方石像	第二章	第二章～终章
古人偶	第二章	第二章～终章
智天使之门	剧情战	–

旧校舍地下·第3层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
地狱兔	第三章	第三章～终章
狂怒方尖碑	第三章	第三章～终章
伸缩蜗兽	第三章	第三章～终章
深渊恶魔	剧情战	–

旧校舍地下·第4层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
火焰之尊	第四章	第四章～终章
疯狂野草	第四章	第四章～终章
深渊三头犬	第四章	第四章～终章
炽天使之门	剧情战	–
无头守卫	剧情战	–

旧校舍地下·第5层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
膨大整合体	第五章	第五章～终章
硬化巨龟	第五章	第五章～终章
欺瞒冰霜兽	第五章	第五章～终章
安斯尔特	剧情战	–



旧校舍地下·第6层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
紫泥	第六章	第六章～终章
幽怨之魂	第六章	第六章～终章
斯塔拉姆达	第六章	第六章～终章
艾尔维利亚	剧情战	–

旧校舍地下·第7层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
月蜂	终章	终章
米诺斯恶魔	终章	终章
史尔特尔	终章	终章
漆黑门犬	终章	终章
炼狱兔	终章	终章
极寒神威	终章	终章
闪电多头龙	终章	终章
钢铁魔像	终章	终章
傲古极欧	终章	终章
迪萨德审判	终章	终章
杜尔格涅萨	终章	终章
力量碎片	剧情战	–
罗亚·埃雷波尼乌斯	剧情战	–

凯尔迪克街道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
田地破坏者	第一章	第一章
死亡蜗牛	第一章	第一章
巨喙乌鸦	第一章	第一章
大王蜻蜓	第一章	第一章
啃咬狼	第一章	第一章
刃尾松鼠	第一章	第一章
苦番茄人	第一章	第一章
恐怖蜥龙	剧情战	–
人面鸟	第一章	支线委托“西凯尔迪克街道的通缉魔兽”

露纳利亚自然公园		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
水母菇	第一章	第一章
刀刃角虫	第一章	第一章
坚硬害虫	第一章	第一章
疾风竹叶猫	第一章	第一章
强壮巨骨猩	第一章	第一章
假管理员	剧情战	–
古尔诺加	剧情战	–

北克鲁琴街道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
颠茄兽	第二章	第二章
蛋蛇	第二章	第二章
三头颠茄兽	剧情战	–

奥洛克斯峡谷道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
小恶龟	第二章	第二章
双角兽	第二章	第二章
幼生双角兽	第二章	第二章
巨大螳螂	第二章	第二章
人面鸟	第二章	第二章
攻击野犬	第二章	第二章
电熊	第二章	第二章
命运纺织者	剧情战	–

公都地下水路		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
白翼猫	第二章	第二章
冰晶软体兽	第二章	第二章
宝石老鼠	第二章	第二章
白金虫	第二章	第二章
领邦军士兵	剧情战	–
警备猎犬B	剧情战	–
警备猎犬R	剧情战	–

诺尔德高原·南部		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
翼蛇	第三章	第三章
草地跳跃者	第三章	第三章
花冠鸟	第三章	第三章
蛮牛兽	第三章	第三章
小牛兽	第三章	第三章
硬壳犀兽	第三章	第三章
闪电鳅	剧情战	–
雷电震波鱼	剧情战	–
米莉亚姆	剧情战	–

诺尔德高原·北部		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
石蛙	第三章	第三章
幼拟龙	第三章	第三章
雪白獠牙	第三章	第三章
高原恶龟	第三章	第三章
猿羊	第三章	第三章
骏鹰	第三章	第三章
岩石魔像	第三章	支线委托“诺尔德高原·北部的通缉魔兽”

采石场		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
吸血草	第三章	第三章
迪格雷姆	第三章	第三章
落魄猎兵	剧情战	–
G-基迪恩	剧情战	–
赛斯菲	剧情战	–
基诺夏·赛纳克	剧情战	–

帝都下水道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
肮脏老鼠	第四章	第四章
漆黑软体兽	第四章	第四章
巨球蝙蝠	第四章	第四章
食尸鬼团	第四章	第四章
巨型软体兽	剧情战	–

帝都·圣母公园		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
黎恩	剧情战	–
马奇亚斯	剧情战	–

帝都地下水道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
鳄头鱼	第四章	第四章
地底乌鸦	第四章	第四章
闪光软体兽	第四章	第四章
命运纺织者	第四章	第四章
鳄头鱼王	剧情战	–

帝都地下水道·最深处		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
无限深渊蛇	第四章	第四章
恶魔雕塑	剧情战	–
零之阔步者	剧情战	–
《C》	剧情战	–

艾贝尔街道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
果冻菇	第五章	第五章
嫩芽波姆	第五章	第五章
强壮大嘴猩	第五章	第五章
贪婪收割者	第五章	第五章
黄金犀兽	第五章	第五章
椰子竹叶猫	第五章	第五章
鲨鳄	剧情战	–
方针兵J9	剧情战	–

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

雷格拉姆		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
管家克劳斯	剧情战	–
亚尔赛德子爵	剧情战	–

罗恩格林城		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
暗影灵体	第五章	第五章
奇迹甲胄	第五章	第五章
奇迹长剑	第五章	第五章
暗夜猎犬	第五章	第五章
死亡重击者	第五章	第五章
诺斯菲尔杜	剧情战	–

加雷利亚要塞		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
三位一体攻击者HG	第五章	第五章
三位一体攻击者R2	第五章	第五章
方阵兵J9	第五章	第五章
玉簾	剧情战	第五章
帝国解放战线・剑	剧情战	–
帝国解放战线・步枪	剧情战	–
R・玉	剧情战	–
S–斯卡雷特	剧情战	–

史匹那小径		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
巨雷鸟	第六章	第六章
寂静瓢虫	第六章	第六章
贪婪狼	第六章	第六章
疯狂企鹅	第六章	第六章
巨石娃	第六章	支线委托“史匹那小径的通缉魔兽”

诺帝亚街道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
赤鬼蜻蜓	第六章	第六章
岩蛇	第六章	第六章
湛蓝福音	第六章	第六章
多头蛇	剧情战	–

札克森山道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
跳舞猫头鹰	第六章	第六章
炸弹蜘蛛	第六章	第六章
幼小裸海蝶	第六章	第六章
死亡镰刀手	第六章	第六章
大鹏鸟	第六章	第六章

札克森铁矿山		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
龟虫	第六章	第六章
金属蝙蝠	第六章	第六章
黄金真菌	剧情战	–
岩浆软体兽	第六章	第六章
攻击野犬G	第六章	第六章
方阵兵J9	第六章	第六章
三位一体攻击者HG	第六章	第六章
三位一体攻击者R2	第六章	第六章
警备猎犬G	剧情战	–
B・玉簾	剧情战	–
帝国解放战线・剑	剧情战	–
帝国解放战线・步枪	剧情战	–
V–伏尔坎	剧情战	–
NT–Ⅰ	剧情战	需要《C》将其召唤出来之后才会出现
G・玉簾	剧情战	–
《C》	剧情战	–

卢雪军用工厂		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
型态兵器G	剧情战	–
地下通道	第六章	第六章
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
金属甲壳虫	第六章	第六章
月轮鼹鼠	第六章	第六章

托利斯塔近郊		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
龙人	剧情战	–
明镜	剧情战	–
明镜	剧情战	–
苍之骑神	剧情战	–

奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作白金由于涉及到笔记的收集，部分人物笔记由于行动点数不够的原因必须等到二周目才能拿，所以白金至少需要二周目。本作和系列之前几作一样有难度奖杯，不过本作的最高难度与前几作相比简单不少，一周目时建议选择EASY或NORMAL来熟悉一下游戏的系统，二周目之后将难度提升至HARD或者NIGHTMARE来拿奖杯。笔记全收集比较费时间，都是属于过了这村儿没这店的类型，一个不小心漏了要么只能读档重来要么只能留到下一周目，想要白金本作，细心是一个关键。

THE LEGEND OF HEROS（白金）
取得条件：获得该奖杯以外的所有奖杯。

甲零级学生（金杯）
取得条件：学生阶级提升至甲零级。

狮子心英雄章（银杯）
取得条件：获得“狮子心勇气章”、“狮子心善行章”与“狮子心益友章”之后与校长对话。
奖杯说明：最快的获得时间是在8月21日，将在此日之前的委托、人物笔记与所有敌人的信息都收集完毕之后在学校里与三位教官对话即可拿到上文的三枚奖章。

委托大师（银杯）
取得条件：成功完成所有委托

战斗大师（银杯）
取得条件：调查过所有敌人的资料

炎之料理人（银杯）
奖杯说明：获得了所有食谱

爆钓王（银杯）
奖杯说明：钓过所有的鱼类
奖杯说明：虽然每个实习地点都有钓鱼点，不过在终章时“托利斯塔・河川”和“托利斯塔・水池”都能够钓上所有的鱼类，所以哪怕中途错过了钓鱼地点也不用担心。但是从积攒钓果点数和节约钓鱼鱼饵的角度考虑，建议还是在主线期间将所有钓鱼地点都逛一遍。钓到19种鱼之后去和肯尼斯对话，到“托利斯塔・河川”将最后一种鱼钓上来即可拿到奖杯。

人物大师（银杯）
取得条件：收齐了人物笔记的所有内容
奖杯说明：至少需要两个周目才能完成，需要注意的是第六章马卡洛夫教官的人物笔记，这个很容易就漏下了。

爱书成痴（银杯）
取得条件：收齐了书籍笔记的所有内容

宝藏猎人（银杯）
取得条件：开启了所有宝箱
奖杯说明：建议戴着回路“探知”多在地图逛逛，要塞、矿山与旧校舍第7层是比较容易漏宝箱的地方。

核心回路收藏家（银杯）
取得条件：收齐28个核心回路，需要两个周目才能完成

地狱之荣冠（银杯）
取得条件：以“噩梦”难度通关
奖杯说明：攻略前提是在加雷利亚要塞拿到回路“霸道”，多钓鱼拿到核心回路“红莲”，然后在旧

校舍里多刷一些U物质去换“亚姆利亚石的碎片”，将全队友的武器都升级至最终武器可以提高安全系数。新手玩家觉得不安全的话建议以EASY→NORMAL→HARD→NIGHTMERA的顺序来进行多周目游戏，多积攒一些稀有回路的同时来慢慢适应难度，如果后期陷入了等级难以提升的境地，免费配信的DLC“S波姆饲料 免费套组”可以帮助各位，打败一场战斗可以升一级，免费套组共有3个饲料，也就是说可以升3级。而通关之后DLC就会自动返回到未使用的状态，这时角色的等级是可以继承到下一周目的，也就是说玩家在下一周目时能够继续用S波姆来练级。

刚毅之荣冠
铜杯

取得条件：以“困难”以上的难度通关
奖杯说明：直接跳过“困难”难度而用“噩梦”难度通关的话也能拿到该奖杯。

百万富翁
铜杯

取得条件：“持有金额达100万米拉以上

延续之雅士
铜杯

取得条件：游戏时间达100小时以上

至境之珠
铜杯

取得条件：将任一核心回路练至Lv5

至高之剑
铜杯

取得条件：制作最强武器
奖杯说明：最快的入手方法就是在旧校舍最终迷宫的地上捡3个“亚姆利亚石的碎片”之后出来与乔治对话合成出石头之后强化一把武器。

力战之勇士
铜杯

取得条件：战斗胜利次数达100次

奋战之猛者
铜杯

取得条件：战斗胜利次数达500次

历战之胜者
铜杯

取得条件：战斗胜利次数达1000次

雷光一闪
铜杯

取得条件：发动先制/优势/奇袭攻击300次

超绝秘技
铜杯

取得条件：发动100次S战技

百花迎击
铜杯

取得条件：阻止敌人发动魔法或战技100次
奖杯说明：建议在卢雷工场的剧情BOSS战刷。

绚烂攻守
铜杯

取得条件：战后奖励达到×2.0以上
奖杯说明：在战斗时多使用几次道具即可。

八头击灭
铜杯

取得条件：同时打倒8个敌人，推荐使用菲或米莉亚姆的S战技来清场

连结大师
铜杯

取得条件：任意两个角色的连结等级达到Lv5

追击大师
铜杯

取得条件：发动追击500次以上

连续猛攻大师
铜杯

取得条件：发动连续猛攻100次以上

爆裂猛攻大师
铜杯

取得条件：发动爆裂猛攻50次以上

特优生
铜杯

取得条件：任意一章达成S级评价

和亚莉莎的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请亚莉莎

和艾略特的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请艾略特

和劳拉的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请劳拉

和马奇亚斯的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请马奇亚斯

和艾玛的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请艾玛

和尤西斯的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请尤西斯

和菲的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请菲

和盖乌斯的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请盖乌斯

和米莉亚姆的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请米莉亚姆

和克洛的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请克洛

和莎拉的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请莎拉

和托娃的羁绊
铜杯

取得条件：在后夜祭邀请托娃
奖杯说明：在后夜祭看过了角色事件之后就能够拿到奖杯，取得奖杯之后退出游戏重新读档至后夜祭之前来选择其他角色，三周目以内基本能刷完。

军官学院入学
铜杯

取得条件：进入托利斯塔，流程奖杯。

托尔兹军官学院
铜杯

取得条件：通关序章，流程奖杯。

新学期～首次实习～
铜杯

取得条件：通关第一章，流程奖杯。

美丽的翡翠之都
铜杯

取得条件：通关第二章，流程奖杯。

横跨铁路～苍穹的大地～
铜杯

取得条件：通关第三章，流程奖杯。

绯红帝都～仲夏节～
铜杯

取得条件：通关第四章，流程奖杯。

开始行动的意志
铜杯

取得条件：通关第五章，流程奖杯。

黑与银～钢都动乱～
铜杯

取得条件：通关第六章，流程奖杯。

军官学园祭，然后——
金杯

取得条件：通关终章，流程奖杯。



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结



英雄传说 闪之轨迹Ⅱ		Falcom	角色扮演
PS3	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ		中文版
	2014年9月25日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为358港币		

作为续作，《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》在系统方面的进化是有目共睹的，新增的神气合一模式、骑神战以及增幅强化系统都让战斗变得更加火爆。在剧情部分里本作有很多值得回味的细节，克州组的参战想必也让粉丝们感到兴奋难耐。

文 秋沙雨　美编 小瑟

系统详解

按键操作		
按键	非战斗	战斗
左摇杆	移动	选择目标/移动
右摇杆	转换视角	
○	对话/调查/攻击	确定
×	切换走/跑，长按为加速对话	取消
△	菜单	S战技
□	迷宫中为查看当前任务目标，野外和城镇中为开启移动选单	查看敌人详细情报
L1	切换队首角色/骑乘导力机车时为刹车，长按为倒车/大地图界面缩小地图	设定战术连结
R1	长按移动时为冲刺/骑乘导力机车时为油门/大地图界面放大地图	换人
L2	打开主动语音履历	–
R2	打开料理笔记	–
R3	视角复位	–
SELECT	打开笔记本	–
START	查看大地图	跳过战斗画面



菜单解说		
EQUIP	更换角色的武器、装备、饰品和换装物品	
ORBMENT	使用魔法、更换结晶回路和核心回路	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换结晶回路和核心回路
ITEMS	查看、使用道具	
STATUS	查看角色状态	
LINK	查看角色之间的羁绊等级和连结特技	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位，按△键可设定角色之间的战术连结	
NOTE	笔记本	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读档
	DELETE	删除存档
	CROSS-SAVE	记录联动
	OPTION	游戏设置
	TITLE	返回标题画面

笔记本

作为系列传统的笔记本系统在本作中有了一定变化，笔记本里记录的内容更加丰富，不少有用的信息需要在这里查看，制作料理也要在这里面进行。

条目	作用
主要	查看玩家的综合成绩和游戏进度，每一章节每个阶段的故事都会以非常详尽的文字记录下来，本作还追加了考验箱、学院生情报等内容
委托	查看任务的要点以及完成情况
战斗	查看战历和每个迷宫里的魔兽情报
人物	查看人物介绍，在特定时间点与某人对话或完成任务可更新人物笔记
料理	记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理
钓鱼	记录了钓鱼相关的详细内容
书籍	记录了已获得的书籍资料
主动语音	记录在野外或迷宫行走时角色的临时对话语音，最多保留最新的50条
说明	查看游戏说明

角色各项数值和能力	
名称	含义
HP	生命值，减到0时进入"无法战斗"状态
EP	魔法值，使用导力魔法时消耗
CP	战技点数，攻击命中敌人或受到伤害时蓄积，使用战技或S战技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
MOV	移动力
RNG	攻击范围

状态栏		
图标	名称	效果
	毒	行动后会遭到损伤
	封技	无法使用攻击・战技・S战技
	封魔	无法使用魔法
	暗黑	命中率・回避率-50%
	睡眠	无法行动，且遭到攻击后100%会形成暴击
	炎伤	行动后会遭受严重损伤
	冻结	无法行动，且行动后会遭到损伤
	石化	无法行动，且遭到攻击后有30%的几率会无法战斗
	昏厥	无法行动，且遭到攻击后100%会形成暴击
	混乱	会不分敌我盲目攻击
	即死	一击即无法战斗
	恶梦	睡眠效果+解除后会随机造成异常状态
	延迟	行动顺序较为推迟
	消灭	暂时从战斗区域消失，且EP强制变0
	打乱平衡	态势容易崩溃失去平衡
	连结断裂	战术连结被强制解除且无法重设
	能力降低	让图示代表的能力下降
	能力上升	让图示代表的能力上升
	心眼	命中率・回避率+50%，失衡发生率+10%
	HP回复	每回合HP均会稍微回复
	CP上升	每回合CP均会稍微上升
	物理防御	让物理攻击随显示的次数失效一次或数次
	物理反射	让物理攻击随显示的次数反射.损伤1/4
	魔法反射	让魔法攻击随显示的次数反射.损伤1/4
	匿踪	不会被敌人锁定为目标，且发动通常攻击・战技时100%会形成暴击
–	无法战斗	HP减至0的状态

结晶回路 & 核心回路

和前作一样，结晶回路主要用来增加魔法的数量和提升能力，稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力。另外，在工房可以消耗耀晶石合成结晶回路，可合成的种类随流程推进逐渐增加。核心回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果，更是可通过升级不断开启高级魔法，而对角色

能力的增幅和附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强，不过升级速度较慢，需慢慢培养。



强化结晶插槽

后期获得的结晶回路中，有稀有的R和SR级别回路，这两种结晶回路需要玩家将导力器的结晶插槽进行升级后才能装备。升级结晶插槽需前往工房进行操作，支付耀晶石就能升级，不过升级Lv2插槽所需消耗的耀晶石数量较多，前、中期手头紧时优先给主力队员升级。

EX宝玉

第Ⅱ部前期，让克莱菈登上飞船后与其对话开启的系统，玩家可以消耗结晶回路和U物质制作EX宝玉，用于强化骑神瓦利玛，最多可给它装备三个EX宝玉。



移动选单

在城镇和诺尔德高原的部分野外中，按□键可以开启移动选单，玩家可直接进入部分地点，省去了跑路的时间。

羁绊等级

游戏中，所有角色之间都有羁绊等级这个概念，随着羁绊等级的提升，角色间进行战术连结时可发动的连结特技越多。

羁绊事件

在每次的自由行动日里，玩家拥有数额不等的羁绊行动值，消耗行动值可以和同伴触发羁绊事件，不同时间段可触发事件的成员有所不同，触发事件后可增加与该角色的羁绊值。打开城镇地图，可以触发羁绊事件的角色头像旁有绿色感叹号，在小地图上以黄色感叹号标示。

人物情报

本作中，完成羁绊事件、分支任务以及在特定时间和地点与某人对话都可以开启人物情报，获得该角色的情报后可以在笔记本里看到与其相关的详细介绍。

任务

游戏中的任务分为三种类型。主要任务带有“必要”字样，只有完成了当前时间段的所有主要任务才能使游戏继续进行下去。除此之外还有分支任务和秘密任务，分支任务会跟随主要任务一起出现，查看任务后到指定地点去找委托人正式接受任务后开始着手完成，由于委托人和任务完成地点都会在地图上以“！”标注，完成起来还是比较轻松的。秘密任务是不随主要任务出现的，必须在指定时间段和特定的人对话才能开启任务，并且委托人是不会在地图上进行标注的。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了。由于完成任务关系到学生阶级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。



学生阶级



类似《碧轨》中的搜查官等级，本作中完成任务或找回分散在帝国的学院成员时可获得AP点数，第Ⅰ部中，每阶段结束后都会对获得的AP点数进行统计；第Ⅱ部中则需要在完成任务后及时通过导力终端回报，即可立刻获得AP点数。累积到一定数量后学生阶级就会提升并获得相应报酬。

骑乘系统

到达诺尔德高原时可以骑马，R1键为加速，在野外行动且找不到马时可按□键打开移动选单，再按△键即可立即上马。流程到第Ⅱ部后可在野外骑乘导力机车，在移动选单下按□即可骑乘，R1键为油门，L1键为刹车，长按L1键为倒车。活用骑乘系统可节约不少跑路的时间，并且在骑乘物上，敌人是不会主动追击的，靠近敌人后会出现不断缩小的圆圈，按○键即可进入战斗。



巡洋舰卡雷贾斯

流程进行到第Ⅱ部时才能接触到，相当于军官学院的大本营，共有五层，集合了众多设施。其中第一层是工房区，可在这里强化武器、强化结晶插槽、购买机车组件、制作及给骑神装备EX宝玉等；第二层是多功能区域，可在此购买物品、完迷你游戏等；第三层是商店和联络区域，可在此购买道具和武器；第四层是训练区块，可在此进行各种训练，完成后还能获得奖励；第五层是舰桥，可接受或回报

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

任务，与托娃对话则能选定飞船的去向。刚开始，各个区域的诸多设施均为闲置状态，需要玩家将散落在帝国各地的原军官学院的同学都召集到船上后，诸多设施才会逐渐开启。在野外或城镇中的开阔地带，按□键开启移动选单后再按START键可选择是否返回卡雷贾斯号，



料理

本作中，料理配方需要和特定的NPC对话或在商店购买特定书物后使用才能获得。打开笔记本翻到料理一栏便可以制作已学会的料理。料理结果分为极品料理、普通料理、古怪料理和独门料理四种，制作料理时可以根据角色的头像来大致判断制作出对应料理的成功率。

书籍收集



收集各种书籍也是系列的特色之一，本作中可供收集的数量不少，除了可供使用后获得食谱的“老子的料理”系列外，帝国时报、赌博师杰克文库版和赌博师杰克Ⅱ更是重要的收集目标。除了在杂货店购买外，有不少都需要与特定角色对话才能获得。

宝箱

游戏中的宝箱共有四种，分别为普通箱、贵重箱、怪物箱和考验箱。其中普通箱为黄色，里面大多为耀晶石、U物质、道具等；贵重箱为红色，里面大多为装备、饰品和结晶回路；怪物箱为紫色，开启后会遭遇战斗，胜利后即可获得箱子里的贵重物品；考验箱为蓝色，和怪物箱类似，也需要打倒宝箱中的怪物，不过会指定特定的数名角色进行战斗，难度比怪物箱更高。完成战斗后不会获得物品，但参战的所有角色能解锁“增幅强化”的能力，并且可获得大量羁绊值，全队的HP和EP也会全回复。



钓鱼



和前作的玩法没有区别。首先要在野外寻找能够钓鱼的钓点，每个钓点会提供指定数量的钓鱼次数，次数为0后必须撒鱼饵后才能在此处重新钓鱼。每经过一个阶段后，温泉村悠米尔钓点的钓鱼次数会刷新。当鱼上钩后需要连点对应的按键拉线，逐渐将鱼拉到岸边。指定的按键会不断变化，考验玩家的反应和手速。

战斗相关

战斗选项解说

选项	作用
移动	控制角色站位
魔法	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
战技	使用战技，需消耗CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
撤退	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率，逃跑率会随逃跑次数的增加而提升



遇敌

游戏的敌人采用可见式，角色在迷宫里按○键可以进行攻击，实力远超于敌人时命中第一下必定使其昏厥，再次攻击命中可直接将其消灭，并获得少量耀晶石作为奖励。与敌人实力相当时，命中魔兽的背部可以使其眩晕或昏厥，此时触碰敌人进入战斗的话我方会获得极大优势；反之被魔兽从背部接近进入战斗则会对我方非常不利。靠近魔兽后会被它发现，魔兽会主动追击玩家，此时建议果断后退，魔兽在追击一段距离后就会停下，短暂休息后会转头返回先前的位置，我们可以利用这一特点在魔兽停下的时候立即跑到它面前，等其转身的瞬间发动攻击就能顺利将其击晕了。需要注意的是，不同角色的攻击动作和武器的攻击方式都不同，这里建议用攻击速度较远的箭或铳来攻击魔兽，即便在攻击时被敌人发现也有足够的距离来缓冲。移动时按住R键可以冲刺，不过冲刺时很容易引起魔兽的注意，建议接近背对着玩家的魔兽时不要使用，等被魔兽发现后再用冲刺来逃命。



各战斗类型一览		
战斗类型	触发方式	效果
奇袭攻击	接触昏厥的敌人	获得优势攻击的效果且对所有敌人造成少量伤害
优势攻击	接触眩晕的敌人	先制攻击且CP上升10
先制攻击	从背后接近敌人	加快友方的行动顺序
通常战斗	正常情况下接触敌人	无效果
背后遇袭	被敌人从背后袭击	敌人发动先制攻击，队列、阵型被打乱，战术连结强制解除

武器属性与失衡

在本作中，每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡，在战斗时尽量选择对该魔兽失衡值高的武器进行攻击，多创造追击的机会。除了普通攻击的失衡外，发动暴击时必定失衡，另外部分战技会额外提升失衡的概率，在选择时可留意一下。

战术连结

玩家可以为出战的任意两名角色设定战术连结，这样只要在战斗时攻击敌人致使其姿态崩溃形成“失衡”状态，就能发动连结攻击。追加的攻击分为“追击”、“连续猛攻”和“爆裂猛攻”三种类型。追击可以看做援护攻击，使用后增加 1 个勇气点；连续猛攻是建立连接的两人分别作出一次攻击，需要消耗 3 个勇气点；爆裂猛攻为所有队员的一齐攻击，不过必须出场角色为 4 人且两两建立连接，并且还不能有人处于濒死状态，发动需要消耗 5 个勇气点，勇气点最多可累积 5 个。



连结特技

对应战术连结的系统，随着角色间羁绊等级的提升，可开启不同效果的连结特技，进行战术连结的两人有一定几率触发并使用这些特技，例如挺身守护、快捷痊愈、魔法增幅等。

增幅强化

本作新增的系统，第Ⅰ部前期开启。增幅强化的图示会在玩家在战斗中攻击命中敌人以及战斗结束后根据战斗评价的获得量来不断蓄积，当图示变红且和其他对应处于战术连结状态时，在攻击指令位置按→+○可发动强化增幅，发动后 HP 和 EP 回复 30%，CP 上升 30 点，所有异常状态全恢复，且可以 3 回合连续行动。该状态下，普通攻击和战技必定让敌人失衡，所有魔法均为即时发动。不过一开始并不是所有角色之间都能联动进入增幅强化状态，需要在各地挑战考验箱，完成战斗后才会开启对应角色之间的增幅强化联动。



更换成员

本作中，玩家可带超过 4 人一起进入迷宫。战斗时最多只能上场 4 人，不能上场的人为支援角色，可在战斗时按 R 键随时将支援成员换上场，每回合只能更换一次。

战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给予一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以在一场战斗中获得 2 倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成点数
环场击杀	同时打倒4只以上的敌人	+0.4
三重击杀	同时打倒3只敌人	+0.3
双重击杀	同时打倒2只敌人	+0.2
三重取消	3度阻止魔法或战技的驱动	+0.3
复仇者	从危机状态中取得胜利	+0.2
无伤	所有人均为受任何伤害即获得胜利	+0.2
双重连结	发动2次以上的连结攻击	+0.2
三重反击	发动3次反击	+0.1
过量击杀	以损伤值等于剩余HP5倍以上的重击打倒敌人	+0.1
反击击杀	以反击打倒敌人	+0.1
快速击杀	3回合内胜利	+0.1
先制攻击	成功引发先制攻击	+0.1
强忍异常状态	3度自然恢复异常状态	+0.1
道具爱用者	使用3个道具	+0.1
情报分析	取得敌人的所有情报	+0.1
连锁战斗	引发连锁战斗（连续3次战斗的情形则×2）	0.3
增幅强化	引发增幅强化	0.2
失落魔法	使用了失落魔法	0.1

导力魔法

导力魔法分为攻击和辅助两大类，所有魔法在使用后都要花时间咏唱，此时如果使用驱动解除类技能或攻击附带让对方陷入限制行动的异常状态时就会解除咏唱效果，这一点对敌我都是通用的。本作的行动顺序中附加的 AT 奖励里有一个一个无消耗且立即发动魔法的标识，遇到后一定不要放过，立即发动大范围强力魔法来对付敌人。



战技 &S 战技

战技和 S 战技需要消耗 CP 值来发动，CP 值可以通过攻击敌人、被敌人攻击、使用特定魔法或战技、食用料理、睡觉等方式来回复。战技可在轮到自己行动时使用，S 战技可以在进行行动的过程中按△+方向键发动 S-BREAK，使用后可无视行动顺序立即使用 S 战技，在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的额外奖励。

行动顺序中附加的AT奖励	
图标	作用
	HP回复10%
	HP回复50%
	EP回复10%
	EP回复50%

行动顺序中附加的AT奖励	
图标	作用
	CP上升10点
	CP上升50点
	攻击·魔法·回复的效果增加为1.5倍，释放通常攻击·战技时必定会令敌人失衡
	从攻击的对象抢夺耀晶石
	无需等候驱动时间和消耗EP即可发动魔法
	物理·魔法攻击命中时，会随机造成异常状态（具耐性时不会生效）
	通常攻击·战技命中时立即死亡（具耐性时不会生效）
	通常攻击·战技命中时能暂时消灭对手
	CP上升100点
	CP瞬间减为0

神气合一

前作中曾在剧情战斗中出现过，而本作在流程进行到第Ⅱ部时正是开启。这是里恩的一个战技，消耗100点CP，效果是自身觉醒3回合，STR、DEF、SPD+50%，觉醒后除了自身能力大幅提升外，所有战技也都全部强化，配合增幅强化一起使用可瞬间对敌人造成大量伤害。

※ 觉醒的效果为战技变化、所有异常状态、能力降低等效果均无效。



骑神战

前作最后让玩家体验过的骑神战终于在本作中正规化。游戏中，每个段落的末尾都会准备一场骑神战，并且对应的要素比前作更加丰富。骑神本体只能使用战技、攻击和防御三个指令，其中前两个指令和普通战斗类似，防御指令需消耗CP点数，回复少量HP，并在下次行动前，受到的伤害大幅降低。除开自身的指令外，身为同伴的“Ⅶ班”成员也会参战，轮到他们行动时可以使用充能、EX魔法和神气三个指令，其中充能用于回复骑神的EP；EX魔法为消耗EP使用的技能，不同成员对应的EX魔法各不相同，战斗时可按R键更换同伴（没有次数限制）；神气为消耗EP回复大量HP。

骑神在战斗时要攻击对方的各个部位，命中失衡率高的部位时有大几率引发失衡，从而进行连击。不过后期的战斗中，敌人会在发动攻击后使用战技，此时对方的站姿会发生变化，各部位的失衡率也会跟着变化。每次连击可累积一个勇气点数，累积到三个时可发动高威力的必杀，累积到五个时更可发动协力攻击，根据同伴的不同可发出不一样的协力技，除了威力巨大外，还能削弱敌人的部分能力。



骑神召唤

流程进行到第Ⅱ部，让克莱菈登上飞船后与其对话开启的系统，玩家在普通战斗时也能让骑神参战。召唤骑神的指令在黎恩的战技里，使用后可让骑神留在场上3个回合。由于骑神的攻击力和攻击范围都很优秀，用来对付杂兵可起到秒杀的效果，对付大型敌人时也能发挥出不错的效果。不过骑神召唤需消耗500点EP，且每场战斗只能召唤一次，要谨慎使用。

※ 某些事件等特定战斗无法召唤骑神。



流程攻略

在游戏开始时可以选择“EASY”、“NORMAL”、“HARD”和“NIGHTMARE”四个难度。HARD和NIGHTMARE两个难度各有一个奖杯，但是一周目直接打这两个难度是不明智的，本作前期的部分BOSS战难度偏高，所以一周目建议还是选择EASY或者NORMAL。

选择了难度之后可以继承前作的结局存档，在同一主机上的存档继承需要通关存档，不同主机之间的存档继承需要前作结局走出校门前的存档。前作中文版与日文版的存档都能够使用。前作的大部分换装DLC、导力器外壳以及饰品都能在本作里使用，克洛的换装以及消耗类的道具没法继承。

前作黎恩的等级	继承存档后获得的特典
Lv69以下	7属性耀晶石×100、攻击1、还魂粉
Lv70～79	7属性耀晶石×300、攻击1、还魂粉、心灵之霞
Lv80以上	7属性耀晶石×500、攻击1、还魂粉、心灵之霞、神圣之力
前作学生等级	**继承存档后获得的特典**
甲零级	黄金徽章（该装备只能通过存档继承获得）
甲一级	白银徽章

序章 归乡～失意的尽头～

11/29

往下走可以拿到装备和刀具，其中包括核心回路“力量”。往下走遇到敌人，开始教学战斗，教学结束后记得调查敌人。继续前进会有导力魔法的战斗教学，也别忘了调查敌人。往下走有存档点。来到艾辛格特山脉2，往前走触发剧情习得S战技“苍焰之太刀”。



宝箱	
艾辛格特山脉2	回复术、中回复药、替身傀儡
艾辛格特山脉3	圣灵药

在艾辛格特山脉 3 的尽头有一个存档点。经过存档点后触发 BOSS 战。

BOSS 魔煌兵原乡种

如果装备了继承前作获得的“黄金徽章”和“神圣之力”就没什么压力，记得调查敌人。当魔煌兵的 HP 降到四分之一以下时触发剧情，如果有继承存档的话就会出现前作终章开头邀请的角色的片段。



11/30

剧情后可以在悠米尔逛了，在厨房和露西亚夫人对话，在二楼和舒华泽男爵对话。在足浴处和爱丽榭对话获得人物笔记，获得爱丽榭的人物笔记“恩人?”。杂货·土产《千鸟》有《帝国时报·第 1 号》和《赌博师杰克文库版①》，在酒馆和杰拉尔德对话获得 2 个“软绵绵的薄煎饼”，和托瓦尔对话。在礼拜堂和艾尔芬对话。在凰翼馆和维尔纳主厨对话获得料理手册和料理“热乎乎盐饭团”。前往悠米尔溪谷道 1 和安娜贝尔对话获得钓鱼手册、3 个诱饵和羽量级钓竿，钓鱼获得的钓果点数可以和安娜贝尔兑换道具或装备，旁边有一个钓鱼点。地图上的红色感叹号全都触发了之后前往凰翼馆和总管对话泡温泉。

剧情后托瓦尔和爱丽榭入队，获得瑟雷奴的人物笔记“和解”。调查足汤可以泡脚回复 HP、EP 和 CP。前往悠米尔溪谷道 1，开启战术连结系统。路上的敌人可以让托瓦尔使用导力魔法来进行调查。



宝箱	
悠米尔溪谷道1	打火机、还魂粉（有魔兽）、U物质×3
悠米尔溪谷道2	大回复药、毒之刃、7属性耀晶石×50

在悠米尔溪谷道2尽头有休息点。继续前进触发BOSS战。

BOSS 魔煌兵原乡种

需要再调查一次，弱点突和刚，推荐用爱丽榭和托瓦尔来进行战术连接，容易打出崩溃。善用托瓦尔的导力魔法“时间加速”和战技即可。剧情之后要继续和魔煌兵原乡种打骑神战，通常状态下攻击头部，蓄力的时候攻击手臂。

剧情后原路返回悠米尔，序章结束。

第 I 部 灰色战记①

12/1

剧情后获得黎恩的人物笔记“踏上旅程的决心”，和站员拉克对话获得回复药 ×3，凰翼馆的温泉可以让 HP、EP 和 CP 全回复。杂货·土产《千鸟》开启交换功能以及工房功能，工房里有卖核心回路“巨石”。前往悠米尔溪谷触发剧情来到露纳利亚自然公园，露纳利亚自然公园 3 有一个休息点，露纳利亚自然公园 2 入口处右边有钓鱼点。

宝箱	
露纳利亚自然公园3	奇石胸针、耀晶石块×100
露纳利亚自然公园2	中回复药、柑橘之瓶、核心回路“权杖”（有魔兽）、EP填充剂I
露纳利亚自然公园1	HP1、7属性耀晶石×100

经过露纳利亚自然公园 1 的休息点之后就是 BOSS 战，开启“增幅强化”功能。

BOSS 古尔诺加

开场是“增幅强化”的教学。要小心它的昏厥攻击，配合加速魔法可以轻松搞定。

走出公园来到西凯尔迪克街道 2，进入农家与 NPC 对话。

宝箱	
西凯尔迪克街道2	白色镜片、圣灵药
西凯尔迪克街道1	魔防2

来到西凯尔迪克街道 1，往右走前往东托利斯塔街道 1，在北边高台上有一个钓鱼点。

宝箱	
东托利斯塔街道1	EP填充剂I、大地之枪、痊愈之药

来到尽头触发剧情后继续前往凯尔迪克。到左边的民家和贝琪对话。在礼拜堂和姆尔贝婆婆对话得到料理“新鲜果菜汁”。在大市集的杂货店《柯涅特》有《赌博师杰克文库版②》，二周目时增加《黑色史书②》。在右边与两个领邦军或罗西努对话触发剧情，获得托瓦尔的人物笔记“干练的游击士”。前往酒馆《观风亭》，“《轨迹》系列”的名 NPC 之一安敦就在 2 楼，和老板娘对话触发剧情，出门后获得《帝国时报·第 2 号》，剧情后前往东凯尔迪克街道。

宝箱	
东凯尔迪克街道1	银耳环、中回复药

在东凯尔迪克街道 1 西北的农家和塔里姆对话获得《赌博师杰克 II ①》，尽头的桥上有钓鱼点，调查旁边的宝箱获得钥匙。来到风车小屋，和马奇亚斯汇合。回到凯尔迪克，去礼拜堂和罗西努对话获得 3 个回复药和人物笔记“学习调药”。到总馆与奥图总管对话触发剧情，开启委托系统。本作的委托系统新增加了达成委托目标后可自动返回的机能。

委托		
委托名称	内容	奖励
寻找药草（必要）	在礼拜堂接受委托，到大市集与弗林特老先生对话，前往露纳利亚自然公园外与强森对话，在露纳利亚自然公园1采取药草。	AP+4、2000米拉、中回复药×2、圣灵药×2
东凯尔迪克街道的通缉魔兽	前往东凯尔迪克街道2，北边高台上可以发现目标，敌人为1只大田地破坏者和7个小杂兵，需要注意一下BOSS附带黑暗状态的攻击。	AP+4、1500米拉、回路“探知”

宝箱	
东凯尔迪克街道2	U物质×3、封魔之刃

回到风车小屋调查装置触发剧情，前往东凯尔迪克街道3的北部，与艾略特和菲汇合，连结攻击追加爆裂猛攻，这时凯尔迪克的商店会追加菲和艾略特的装备，可以回去进行补给。南端两个宝箱中间的位置有钓鱼点，南端左侧的宝箱需要马奇亚斯与艾略特一起完成挑战，挑战成功后两人就能够进行增幅强化了。从下方的入口进去有一个宝箱可以拿。

宝箱	
东凯尔迪克街道3	耀晶石块×100、圣灵药、羽毛长靴、珊瑚戒指、考验宝箱（马奇亚斯&艾略特）
双龙桥·凯尔迪克端	必胜头巾（有魔兽）

进入双龙桥，在桥边和旅行商人阿尔贝尔对话触发剧情，有一个隐藏委托。

委托		
委托名称	内容	奖励
意想不到的助人	在双龙桥边触发对话之后来到东凯尔迪克街道3大桥附近触发剧情，继续前进触发战斗。	AP+4、2000米拉、红色坠饰

进入等候室，和左上角的商人摩利洁对话获得料理“起司蛋包饭”。和所有人对话之后进入走廊触发剧情，进入通风道来到铁轨，穿过铁轨进入加雷利亚小径。

在加雷利亚小径南端有地灵窟，通关后可以获得AP+3的奖励，途中需要启动装置来降下楼梯。

BOSS 天界判官·地母 ×3

需要注意它们的全屏攻击，一定几率会附带中毒和石化状态。

宝箱	
加雷利亚小径1	圣灵药、防御2、伸缩外套、7属性耀晶石×100、考验宝箱（艾略特&菲）、大回复药
加雷利亚小径2	神圣之链、EP填充剂I、死神
地灵窟	封技之刃、大回复药、耀脉（有魔兽）、考验宝箱（马奇亚斯&菲）



进入加雷利亚要塞触发剧情，紧接着是BOSS战三连战，后两战为骑神战。

BOSS 战 陷阱师杰诺 & 破坏兽雷欧尼达斯

AP奖励的要求是在短时间内削减他们的HP到一定程度，需要注意的是杰诺放出来的罪恶投枪是需要调查的，经过一定回合之后就会自动结束战斗，由于之后都是骑神战所以建议让黎恩使用战技“激励”之后全员用S战技来轰，只要杰诺或者雷欧尼达斯两人之一的HP下降到一半以下并说出了对话即可，成功后AP+3。

BOSS 战 龙人·刀 ×2

解决掉其中一台即可，通常情况下攻击身体，蓄力时攻击头部。

BOSS 战 龙人·刀·& 龙人·枪

开启同伴系统。龙人·刀的打法和上面一样，龙人·枪通常情况下攻击头部，蓄力时攻击身体。

剧情之后可以在要塞里自由活动。在右下与孟亨对话更新人物笔记，在营站和莫妮卡对话更新人物笔记。在休息处与亚尔贝卡准尉对话获得《赌博师杰克 II ②》。逛完之后去调查骑神继续剧情，克蕾雅入队。

11/29



剧情后获得艾略特的人物笔记“音乐之路”。进入自由行动日，能够选择同伴来度过休息日，一周目时能够选择的同伴数量会受到限制，通关后可以使用通关获得的点数来将羁绊行动点数提升到最高。目前可选择的角色有菲、艾略特、马奇亚斯、克蕾雅和托瓦尔，其中马奇亚斯和克蕾雅分别有人物情报“学生的本分”和“过人的头脑”。

委托		
委托名称	内容	奖励
祈愿的折鹤	在缆车站旁边与亚尔夫和琪琪对话接受委托，前往悠米尔溪谷道1和悠米尔溪谷道2来到地图标示的位置取得东西后回来和两人报告。	AP+4、1500米拉、咪西玩偶

杂货·土产《千鸟》新增加了书《老子的料理·果冻》，读了之后可以获得料理“番茄果冻”。悠米尔溪谷道的钓鱼点更新，敌人种类追加。靠近山道解锁滑雪小游戏，在时间内取得目标数的旗子就算完成挑战。逛完之后回到男爵府的房间休息。

第I部②

12/5

前往溪谷道深处，选择2名VII组同伴和1个协助者同伴，前往坚达门。

宝箱	
诺尔德高原·南部	痊愈之药、大理石戒指、EP填充剂II、机功（有魔兽）、中回复术、紫云之靴

剧情之后可以在要塞里逛一下，商店里有新的回路和武器可以买，在餐厅里和贝莉尔对话更新人物笔记，和马克斯对话获得

料理“马铃薯可乐饼”。出门后在左边和敏特对话更新人物笔记。骑马前往诺尔德村落，触发战斗，战后和盖乌斯汇合。

在长老的家和洁塔婆婆对话获得料理“热奶茶”，在《琪尔德婆婆的店》有卖《赌博师杰克文库版③》，在药师的家和桑对话获得《赌博师杰克Ⅱ③》，在别墅旁的岸边有钓鱼点。逛完之后来到诺尔德高原・北部，巨像旁有一个钓鱼点，如果之前的钓鱼点都没有漏的话现在共钓上了7种鱼并晋升成为了白银钓师，采石场有一个宝箱。前往诺尔德高原・东北部。

宝箱	
诺尔德高原・北部	黑色手镯、移动2、痊愈之药、凉爽项链、7属性耀晶石×100
高原・采石场	EP填充剂Ⅲ
高原・东北部	花之瓶

在石桥上走到一半触发BOSS战，亚丽莎和米莉亚姆入队。

BOSS战 安斯尔特

需要注意BOSS的冰冻攻击，开战时后两名队友会变成亚丽莎和米莉亚姆，由于它对突比较弱所以建议换上盖乌斯参战。弱点火属性和地属性。

剧情后到长老的家和长老对话接受委托，这时之前高原上没法去的地方都可以去了，顺路将剩下的宝箱拿了吧。往高原东北部一直走可以来到风灵窟，和之前一样，通关后会有AP奖励。风灵窟外有一个钓鱼点。

在坚达门会议室和欧古拉姆中士对话获得《赌博师杰克Ⅱ④》

委托		
委托名称	内容	奖励
被放在高原上的军用魔兽	和拉冈对话开始委托，消灭北部的三只魔兽即可，魔兽的位置在地图上有标注，完成后回去和长老报告。	AP+4、1500米拉、诺尔德手环、魔兽红肉×3、魔兽白肉×3、魔兽之壳×3、魔兽明胶×3、魔兽油脂×3、魔兽粉末×3
搜索小马	和希妲对话开始委托，前往诺尔德高原东北部，接近地图标示的位置，小马会移动两次，第二次会去到部落旧址。	AP+4、2000米拉、各种食材×3
好友的遗物	在坚达门会议室和士兵萨兹对话接受委托，在诺尔德高原南部右上的位置调查废弃战车的闪光弹即可。	AP+4、2000米拉、EP填充剂Ⅱ×5

BOSS 天界判官・热风 ×3

3个BOSS对刚比较弱，建议让米莉亚姆参战，需要注意的是集体攻击一定几率会附加黑暗状态。

宝箱	
诺尔德高原・南部	耀晶石块×200、绿风胴衣、考验宝箱（盖乌斯&米莉亚姆）
诺尔德高原・北部	考验宝箱（亚丽莎&米莉亚姆）、斗魂皮带（有魔兽）、紫云雨衣、圣灵药
诺尔德高原・东北部	丰饶（有魔兽）、大回复药、U物质×4
风灵窟	考验宝箱（盖乌斯&亚丽莎）、风之领域、睡眠之刃、EP填充剂Ⅱ、耀晶石块×200、核心回路“罪恶”

事情都办完之后高原南部的右下位置触发剧情，爬上爬梯之后继续前进。进入监视塔触发一场剧情战，上到三楼还有一场剧情战，需要注意的是这里的猎犬和之前委托里出现的猎犬是不一样的，所以要重新调查敌人。在五楼还会有一次强制战斗，而且是处于被偷袭的状态。

宝箱	
帝国军・监视塔内部	绿风之靴、强力之音・复、7属性耀晶石×100、攻击2、EP填充剂Ⅱ

经过休息点之后来到屋顶触发两场BOSS战，战后雪伦入队。

BOSS 黑兔亚尔缇娜 & 怪盗布卢布兰

怪盗会召唤杂兵，不过这些杂兵都是在监视塔里遇到过的，所以不用额外调查，亚尔缇娜会使用一次物理反弹，AP奖励的获得条件是短时间内将两人击破，建议开场对全员使用加ATK和SPD的辅助魔法，如果期间轮到亚尔缇娜行动的话就使用普攻打掉亚尔缇娜的物理反弹之后使用S战技来轮番轰炸。CP用完的话就用亚丽莎的战技来进行回复，事先最好给亚丽莎装上增加CP的饰品或回路。成功之后AP+3。

BOSS 龙人・刀 & 龙人・枪 & 明镜・刀

开启协力必杀技系统，当BP积攒到5点时就能够使用必杀技。

龙人・刀：通常情况下攻击身体，蓄力时攻击头部。

龙人・枪：通常情况下攻击头部，蓄力时攻击身体。

明镜・刀：通常情况下和蓄力时都攻击身体。

12/8

获得盖乌斯的人物笔记“故乡的誓言”，和克蕾雅对话获得人物笔记“米莉亚姆的身世”。可以进行绊事件的角色有亚丽莎、盖乌斯、马奇亚斯、托瓦尔、米莉亚姆和雪伦，可选人数为3人，其中有人物笔记的是雪伦和托瓦尔，分别能获得人物笔记“死线”和“另一位女神”。

在民宅与玛莎对话获得《赌博师杰克Ⅱ⑤》，杂货・土产《千鸟》有新书《帝国时报・第3号》和《老子的料理・汤品》，滑雪道追加新赛道，悠米尔溪谷道追加新魔兽，钓鱼点也更新了，如果这时钓师称号已经是“白银钓师”的话，去悠米尔溪谷道1的桥边和安娜贝尔对话就能够更新钓皇俱乐部的兑换商店，追加新钓竿和新回路。委托和收集做完之后回到房间里休息就能够继续剧情了。

委托		
委托名称	内容	奖励
悠米尔的馅饼	在杂货・土产《千鸟》和卡蜜拉对话接受委托，然后分别去凰翼馆找维尔纳主厨，去酒馆《木灵亭》找杰拉尔德，去缆车前找店员拉克，去礼拜堂找里莎。委托结束后商店里追加悠米尔的馅饼。	AP+4、2000米拉、悠米尔的馅饼×10

第Ⅰ部③

12/9

剧情后选择队友，和之前一样，2个Ⅶ组成员和1位协力者，准备好之后前往溪谷道，在这里可以再次编辑队伍，来到艾贝尔街道，往雷格拉姆的方向前进。



宝箱	
艾贝尔街道2	火焰之舌
艾贝尔街道1	苍鳞锁甲、EP填充剂Ⅱ

在亚尔赛德流·练武场和贾斯柏对话更新人物笔记，在酒馆《樱桃》能够看到杜芭莉，和维瓦对话获得《赌博师杰克Ⅱ⑥》，从另一扇门出去和贝姆爷爷对话获得料理“海鲜抓饭”。在武具·杂货《瓦托商店》有《赌博师杰克文库版④》，武器店有新武器。在礼拜堂和薇薇对话更新人物笔记。在船边有一个钓鱼点。

和管家克劳斯对话前往罗恩格林城，劳拉和艾玛入队，触发BOSS战。

BOSS 恶毒巨兽

BOSS会全屏攻击，但是威胁不大，利用艾略特或者艾玛的战技“识破弱点”后让黎恩主攻可以轻松获胜。

剧情后去游击士支部可以接受委托，之前没法去的艾贝尔街道其他区域也能够深入了。在艾贝尔街道1左边的桥上有钓鱼点，在艾贝尔街道3有水灵窟，水灵窟旁有一个钓鱼点，通关后AP+3。

委托		
委托名称	内容	奖励
续·与门生比试	在练武场与管家对话开始委托，黎恩和劳拉强制入队，为了方便调查最好把艾玛也放到队伍里，对方四人都会使用回血加攻击的战技。	AP+4、1500米拉、愈疗
艾贝尔街道的通缉魔兽	魔兽就在艾贝尔街道2的北边位置，需要小心BOSS附带昏厥的攻击，BOSS弱斩，同时对中毒的耐性低，建议从这两方面下手。	AP+4、1500米拉、耀晶石块×300

BOSS 天界判官·冰河 ×3

难度不高，需要注意的是它们那带冻结状态的全屏攻击。

宝箱	
艾贝尔街道1	大回复药、大地崩裂
艾贝尔街道2	炎伤之刃、圣灵药、EP填充剂Ⅱ
艾贝尔街道3	圣灵药、7属性耀晶石×100、消灭之刃、龙瞳（有魔兽）
水灵窟	考验宝箱（劳拉&艾玛）、苍鳞之靴、异香（有魔兽）、EP填充剂Ⅱ

穿过艾贝尔街道3来到南克鲁琴街道，这里的宝箱有核心回路“金牛”，这个核心回路是本作物理伤害输出的关键，日后打算挑战最高难度的玩家前往别漏了。在第一个宝箱对面道路尽头有钓鱼点，进入巴利亚哈特。

宝箱	
南克鲁琴街道	水流轰击、耀晶石块×300、大回复药、核心回路“金牛”（有魔兽）



进入巴利亚哈特·工匠街，在《透纳珠宝店》和科蕾特对话更新人物笔记。在高级餐厅《索露榭拉》和可乐敏对话获得料理“软绵绵薄煎饼”。在站前大道和莎芙兰对话获得《赌博师杰克Ⅱ⑦》，高级品专卖《克里斯蒂的店》2楼有卖《赌博师杰克文库版⑤》、《赌博师杰克文库版⑥》，和泰蕾莎对话更新人物笔记，出门后触发剧情，这时候可以去把两个隐藏的委托给处理掉。在2周目之后，公都地下水路BOSS战的位置里会有《黑色史书③》。

委托		
委托名称	内容	奖励
调查圣女像	在中央广场的礼拜堂和塔吉娜修女对话开始委托，去调查广场中央的雕像，然后从站前大道的下方进入公都地下水路，调查下方的开关开启前往下一区域的通路，来到最深处触发BOSS战，BOSS弱点斩和状态“黑暗”，延迟的耐性较高，不过难度不大。	AP+4、2000米拉、神圣圆球
在公都找小猫	在中央广场的河边下与夏娃夫人对话开始委托，去和餐厅旁的两个NPC对话，前往工匠街和比斯吉对话，在站前大道中间与两个女子学院生对话，前往北克鲁琴街道，在地图标示的位置找到小猫。	AP+4、2000米拉、虹彩斗篷



宝箱	
公都地下水路1	绿色坠饰、7属性耀晶石×100
北克鲁琴街道	U物质×5、石化之刃

处理完所有事情之后可以进行主线，建议将BP积攒到5再去触发剧情。前往高级餐厅《索露榭拉》和哈蒙德老板对话，之后前往机场，进入定期飞行船内。

宝箱	
定期飞行船	冻结之刃

上到3F最深处的房间，之后会有连续的BOSS战，建议存个档。剧情后是骑车比赛，L1键刹车，R1键踩油门，左摇杆控制方向，胜利的话AP+2，失败可以重来，需要注意的是绕上高台之前的拐弯比较多。比赛完之后是BOSS战。

BOSS 尤西斯

1V1战，别忘了调查尤西斯。事先给自己来一发加SPD的魔法会比较轻松，然后用附带延迟的战技一直砍就行了。胜利后尤西斯入队，开始下一轮的BOSS战。

BOSS 神速杜芭莉 & 劫焰马克邦

本战有AP+3奖励，奖励要求是击败杜芭莉，比较轻松的顺序是开场使用加SPD的魔法和加STR的魔法，调查完两人后将尤西斯换成亚丽莎，使用回复CP的战技来给黎恩回复一下消耗，触发一记爆裂猛攻，如果BP不够的话就发动增幅强化来积攒，之后再来两三发S战技即可解决，轮到马克邦的回合之后他会强制结束战斗。

BOSS 装甲车 NP-Ⅱ & 勇士

优先解决装甲车，勇士：通常情况下攻击头部，蓄力时攻击身体。

剧情后莎拉入队，“增幅强化”的槽上升至两个。晚上泡温泉可以选择队友来泡，选择的对象绊值 +600。

12/12

可以进行绊事件的角色有亚丽莎、盖乌斯、马奇亚斯、尤西斯、劳拉、艾玛、艾略特、莎拉、米莉亚姆、托瓦尔、雪伦，可选人数为 7 人，其中有人物笔记的是劳拉的“试练”、艾玛的“瑟蕾奴和克洛提德”、菲的“团员们的真正用意”、亚丽莎的“儿时的邂逅”、米莉亚姆的“米莉亚姆的家人”、雪伦的“女仆之路”。盖乌斯的绊事件可以让盖乌斯学会战技“猎人之鹰”，这一战技之后可以通过升级获得，所以现在就算错过也不碍事。

滑雪道更新新的难度，悠米尔溪谷道的钓鱼点更新，同时更新了新的敌人。

委托		
委托名称	内容	奖励
大小姐的去向	在酒馆《木灵亭》和杰拉尔德对话接受委托，前往悠米尔溪谷道2找到安娜贝尔，钓鱼触发战斗，BOSS对昏厥的耐性很低，除了HP较多之外其他都没什么难度。	AP+4、2000米拉、真心、捉弄

在回屋子休息之前建议先强化一下队友们的回路或者装备，如果在之前的地图探索里有拿到核心回路的话建议给劳拉装上。回屋休息触发剧情，剧情后 BOSS 战。之后的骑神战是必败战，也没有 AP 奖励，所以不用花太大心思。

BOSS 卢法斯

尤西斯强制出战，黎恩缺席，AP 奖励的要求是将卢法斯的 HP 打至一半以下，需要注意卢法斯的魔法，被打中之后没法活命，所以他一开始咏唱就立刻用战技打断，但是命中率不够高的话很容易 MISS，如果打不断的话就用艾玛的战技“新月护罩”来保命，新月护罩的范围是圆 M，所以战斗时别离艾玛太远。之后利用战技或魔法来提高 STR，如果还是不放心的话就用劳拉的战技来强化一下她自己的 STR，强化完毕后用四个 S 战技轮轰也差不多能达到条件了。成功之后 AP+3，战斗强制结束。

幕间 白银巨船

12/13



剧情之后获得克洛的人物笔记“旧苯莱市国”。可以在敌舰上四处逛逛，本章节没有 AP 奖励，所以之后的战斗都没有什么限制。

和所有人对话之后上楼，艾尔芬入队，艾尔芬没法使用普通攻击或战技，但是 ATS 很高所以可以当做后卫法师来用。前往楼下的房间，调查排气口触发战斗。路上遇到的杂兵虽然以前也有打过，不过需要重新调查。中途有一场强制战，注意一下士兵的昏厥攻击就没问题了。来到尽头触发两场 BOSS 战。

宝箱	
帕坦古艾·舰内通道	圣灵药、橘色斗篷、大回复药

BOSS 怪盗布卢布兰 & 神速杜芭莉

全程神气合一状态，完全不用担心战败，将两人的 HP 削减到一定程度强制结束战斗。



BOSS 克洛

全程神气合一状态，利用灭·孤影斩的延迟效果来慢慢磨。

第Ⅱ部 红翼～苏醒的狮子们①

12/15



剧情之后托瓦尔、克蕾雅和雪伦离队，三人当中绊值最高、触发绊事件最多的会送饰品，托瓦尔是驱动时间变成 2/3 的敏捷机芯，克蕾雅是命中率 +100%、暴击率 +10% 的蔚蓝之心，雪伦



是普攻和战技附带延迟 +6、解除驱动几率 90% 的黑色兀鹰，获得艾尔芬的人物笔记“红翼的后盾”。

在 4F 和艾尔芬对话，在 3F 可以买到新武器，在游戏室调查牌桌可以玩“Blade Ⅱ”，和队友玩可以涨绊值，每次可以涨 5 人的绊值，在 2F 和米莉亚姆对话有剧情，在 1F 和乔治对话，以后在地图上赶路可以骑摩托了，可以买到核心回路“丛云”，工房追

加了不少新的回路，建议给物理输出的角色都装上命中2，可以保证攻击不会再打空，去和瓦利玛对话触发剧情，正式开启神气合一系统，在三回合内处于STR、DEF、SPD提升50%的状态，而且战技都会强化。全逛过之后可以按□键在卡雷贾斯内部瞬间移动。来到5F，这时可以在终端上确认学生们的所在位置，和托娃对话可以在地图上自由移动和编辑队员，盖乌斯强制入队，如果以强化母舰设施为优先的话建议从诺尔德高原开始逛，在地图上按START键可以回到卡雷贾斯或者编辑队员。



在坚达门里和霍佛战车队长对话获得《赌博师杰克⑧》，在诺尔德高原南部的石柱群（就是之前瓦利玛降落的地方）找到贝莉尔，获得贝莉尔的人物笔记“奇妙的单独旅程”。在监视塔找到敏特选择帮忙，把监视塔内小地图标注的地方都调查一遍之后前往屋顶，获得敏特的人物笔记“手表”。前往诺尔德高原北部的采石场和帐篷旁边的克莱菈对话选择采集石材，进入采石场最深处解决前往遇到过的恶心BOSS即可，BOSS会召唤杂兵，但是对昏厥比较弱，二周目时在BOSS所在的区域有《黑色史书①》，战后获得克莱菈的人物笔记“雕刻引用石材”。返回卡雷贾斯后到船舱和克莱菈对话，习得战技“骑神召唤”，在一般战斗下能够消化500EP把瓦尼玛召唤过来参战了，不过和神气合一一样，有三回合的限制，而且每场战斗只能召唤一次。同时开启骑神EX宝玉系统，能够给瓦尼玛制作和装备宝玉（其实也就是回路）。

宝箱	
采石场·内部	考验宝箱（艾玛&尤西斯&菲&盖乌斯）、核心回路“宝盒”（有魔兽）、U物质×6
高原·采石场	火山弹雨

前往拉克里玛湖畔，和希妲对话获得料理“健康鲜奶锅”，交易所里有《帝国时报·第4号》和《赌博师杰克文库版⑦》。这里可以完成主线委托“神秘魔兽现身”。

在悠米尔的滑雪道更新新的赛道，杂货·土产《千鸟》有《赌博师杰克文库版⑨》和《老子的料理·煎饼》，读了之后可以学会料理“酥脆煎饼”。悠米尔溪谷道的钓鱼点更新。

前往雷格拉姆，把菲编入队伍，去礼拜堂和薇薇对话，获得薇薇的人物笔记“寻找姐姐”。在带着《帝国时报·第4号》的情况下去练武场和贾斯柏对话，获得贾斯柏的人物笔记“安心”，在商店里可以买到《赌博师杰克文库版⑧》。

前往加雷利亚演习场，和维尔丁妮战车队长对话获得料理“番茄汉堡”，和雷克斯对话更新人物笔记。完成这里的委托之后会出现幻兽，打败幻兽之后获得回路“玲月珠”，开启失落魔法系统。

BOSS 瓦尔古利夫

如果之前拿到了每回合回复CP和回复CP量上升的饰品的话，给亚丽莎戴上，然后把艾玛加到队伍里去对付就没问题了，物理输出交给装备了核心回路“金牛”的队员来进行，个人推荐劳拉，因为她的战技能够提升自身攻击力50%，战前使用加SPD的魔法，然后让艾玛使用可以反弹魔法的战技，这样就不用担心BOSS的攻击了，加上亚丽莎的回复CP战技也能够回复HP所以不用担心回复的问题。

宝箱	
加雷利亚要塞·遗址	水晶洪流、坚韧守护、耀晶石块×400、考验宝箱（菲&莎拉）

从加雷利亚要塞·遗址前往加雷利亚小径1，在之前考验宝箱所在的位置找到爱蜜莉和尼古拉斯，选择帮忙，获得尼古拉斯的人物笔记“求生能力”，在加雷利亚小径1和加雷利亚小径2地图标示的位置设置完装置之后回来报告，获得爱蜜莉的人物笔记“发誓与友人重逢”，卡雷贾斯的训练室开启射击训练。如果至今为止的所有委托（包括隐藏委托）都完成了的话，这时可以去卡雷贾斯的4F和公主对话拿到“凰翼功劳章”。

委托		
委托名称	内容	奖励
神秘魔兽现身（必要）	到拉克里玛湖畔的湖畔小屋接受委托，前往诺尔德高原北部，在巨石像下有BOSS战，序章的强化版，不过难度不大。战后获得盖乌斯的人物笔记“诺尔德的战士”。	AP+4、2500米拉、耀晶石块×400
确认学院学生的安全（必要）	需要确保敏特、莫妮卡、贾斯柏和薇薇的安全，详情可看上文的流程攻略。	AP+4、2500米拉
大姐在哪里	在雷格拉姆的酒馆《杏桃》和卡果对话接受委托，前往悠米尔和派提利对话触发剧情。	AP+4、3000米拉、跳跳手表
下落不明的平民	在加雷利亚演习场司令部和克雷格中将对话接受委托，在演习场地图所示的位置打听消息，全部打听完之后前往加雷利亚要塞·遗址，和第四机甲师团员对话，前往另一侧找到安教。剧情后加雷利亚要塞·遗址出现幻兽。	AP+4、3000米拉、机甲师团护目镜

完成所有委托和收集之后，让劳拉加入队伍中，回到加雷利亚演习场的营站区和莫妮卡对话获得人物笔记“与好友相伴”，她上船之后可以将极品料理交给她。回到卡雷贾斯触发剧情，去终端报告完委托之后，和托娃对话开始主线，莎拉和艾略特强制入队。

12/17

一开始BOSS战，骑神战的搭档绊值+100。

BOSS 明镜·长枪 & 龙人·锤 & 勇士

龙人·锤：通常情况下和蓄力时都攻击手臂。

明镜·长枪：通常情况下和蓄力时都攻击身体。

勇士：通常情况下攻击头部，蓄力时攻击身体。

战后进入双龙桥内部，前往顶楼。

宝箱	
双龙桥·2楼	EP填充剂Ⅲ、泛滥（有魔兽）、痊愈之药、象牙长靴
双龙桥·3楼	象牙背心、大回复药、世界之树
双龙桥·最上层	7属性耀晶石×100

进入顶层的房间触发BOSS战。

BOSS 皇帝猎犬B& 皇帝猎犬R

需要注意一下它们召唤杂兵以及附带中毒状态的攻击，杂兵的攻击力较高，不过由于杂兵是之前在双龙桥内部打过的，没有调查的必要，所以建议速战速决。

12/18



自由活动日，可以进行绊事件的角色有亚丽莎、尤西斯、盖乌斯、马奇亚斯、劳拉、艾略特、米莉亚姆、菲、艾玛、托娃、莎拉、艾尔芬，一周目只能选5人。其中有人物笔记的是艾略特的“音乐的力量”、艾玛的“对姐姐的自卑感”、尤西斯的“民众的温情”、莎拉的“大叔”和托娃的“魔导手枪”。

去礼拜堂和罗西努对话获得中回复药×3，在大市和商人吉普森对话获得料理“暖洋洋卡布奇诺”。和商人马可对话获得《赌博师杰克 II ⑨》，在杂货店《科涅特》可以买到《赌博师杰克文库版⑩》，在民宅和贝琪对话获得人物笔记“复活”。逛完之后从东凯尔迪克街道离开。

第 II 部②

12/19

获得汤玛斯教官的人物笔记“披斗篷的男子”。3F的武器店有新武器，在3F的前方甲板和艾尔芬对话获得瑟蕾奴的人物笔记“艾尔芬的好朋友”。

悠米尔更新新的滑雪道，杂货・土产《千鸟》有《老子的料理・起司锅》，可以获得料理“起司火锅”。悠米尔溪谷道的钓鱼点更新。

委托		
委托名称	内容	奖励
露天澡堂的异变	在悠米尔的凰翼馆与柏金森总管对话开始委托，福利剧情之后需要玩滑板追上两只魔兽，碰到就算捉到了，两只都捉到的话AP+2。最后来一场战斗，需要注意BOSS的昏厥攻击。	AP+3（+2）、3500米拉、耀晶石块×500

12/20

在双龙桥・凯尔迪克端有一个钓鱼点。在司令部和高尔上尉对话获得料理“海鲜莎拉”。

让尤西斯入队，在东凯尔迪克街道1的农家旁和宝菈对话，选择帮忙，前往西凯尔迪克街道1找到马，但是被它逃了，进入露纳利亚森林公园2再次找到马。剧情后获得宝菈的人物笔记“马术社的马匹们”。现在可以在街道上骑马了。

从西凯尔迪克街道前往东托利斯塔街道1，和罗金斯与艾伦对话，选择帮忙调查，调查地图所示的三个地点，其中一个地点和钓鱼点的图标混在一起了所以有些模糊。全部触发之后获得艾伦的人物笔记“重逢的决心”，卡雷贾斯的近战训练室能够使用了。

经由东凯尔迪克街道前往北克鲁琴街道3，和裴德列对话，选择帮忙，在队伍里换入艾玛，前往东凯尔迪克街道3的北部触发战斗，获得裴德列的人物笔记“反抗军”。

前往加雷利亚演习场与孟亨对话，然后去双龙桥的司令室与克雷格中将对话，将东西带回给孟亨，获得孟亨的人物笔记“黄金贴纸”。

宝箱	
北克鲁琴街道3	EP填充剂 II、考验宝箱（尤西斯&米莉亚姆）、审判雷光
双龙桥・中央区块	燃点爆裂
双龙桥・加雷利亚要塞端	黄色坠饰、耀晶石块×500、考验宝箱（劳拉&盖乌斯&马奇亚斯&莎拉）

在露纳利亚自然公园・最深处出现幻兽，战胜后获得回路“救圣珠”。在诺尔德高原・南部石柱群出现幻兽，战胜后获得回路“煌星珠”。建议拿到回路“霸道”后再来挑战。

BOSS 海德伦

需要注意它附带睡眠状态的攻击，推荐队员是马奇亚斯、黎恩、劳拉（装备核心回路“金牛”）和装备了回复CP和CP回复量上升饰品的亚丽莎。战法和之前的幻兽差不多，不过这个幻兽的攻击都是物理系，没法像之前那样使用艾玛的战技来进行反弹，那么就只能用马奇亚斯的“爆发驱动”配合亚丽莎的回复CP战技来让劳拉尽量进行物理伤害输出。

BOSS 涅瑞盖德

战法和上面的差不多，想要采用无限延迟战术的话可以把马奇亚斯换成菲，尽量将菲的SPD堆高一些，然后让黎恩和菲不断用附带延迟效果的战技主攻，劳拉使用了“咣翼阵”之后让亚丽莎帮她回满CP，来一发S战技可以打掉七八成的HP。然后慢慢用回CP+无限延迟战术将其磨死即可。

委托		
委托名称	内容	奖励
测试骑神的能力（必要）	前往双龙桥・中央区块和奈特海尔少校对话，开始骑神战，通常情况下攻击手臂，剑在腰侧蓄力时攻击身体，剑前举时攻击头部。胜利的话AP+2，战后获得奈特海尔少校的人物笔记“刚击”。	AP+3（+2）、3500米拉、携带格言集・技
加雷利亚小径的通缉魔兽（必要）	在加雷利亚小径2可以发现通缉魔兽，需要注意它们的全屏攻击，让装备了“金牛”的劳拉使用战技增加ATK之后回满CP，一发S战技就能解决。	AP+4、2500米拉、毒之刃 II



解决完所有委托之后回到卡雷贾斯，剧情之后到终端处报告，这时候如果之前的部分都拿到了S评价而且之前没有漏下委托的话就能够拿到前作的BUG回路“霸道”，推荐配合核心回路“金牛”使用，当“金牛”的等级升满时这一组合就能够发挥出最大的物理输出伤害。推荐装备人员是自带ATK+50%战技的劳拉。在卡雷贾斯2F和桃乐丝对话获得人物信息“喜欢的东西”。和托娃对话开始主线。

12/21

固定队员亚丽莎，来到史匹那小径，旁边有一个钓鱼点，如果之前没有漏钓鱼点的话现在一共钓到了14种鱼，升级为黄金钓师。顺路进入卢雷。

宝箱	
史匹那小径	考验宝箱（亚丽莎&艾玛）、圣灵药、新月之镜

在日用杂货《波罗尼亚商会》有《赌博师杰克文库版⑪》和《赌博师杰克文库版⑫》，在旁边和琳黛对话，更新人物笔记。在《RF商店》和雨果对话更新人物笔记。在上层的民宅1和玛丽教官对话更新人物笔记。可以在机场看到安教。前往卢雷大教堂，然后来到下层触发剧情，前往食堂，安洁莉卡入队。

先不急着去札克森山道，先经由诺帝亚街道前往黑龙关，AP+2，在休息处和玛格丽特对话更新人物笔记。在诺帝亚街道3地图左上宝箱旁边有钓鱼点。诺帝亚街道2的考验宝箱如果这时候没有凑够人的话可以等到12/23再过来挑战。

宝箱	
诺帝亚街道1	大回复药、圣灵术、7属性耀晶石×200
诺帝亚街道2	核心回路“白羊”（有魔兽）、恶梦之刃、U物质×7、考验宝箱（艾略特&艾玛&米莉亚姆&莎拉）
诺帝亚街道3	EP填充剂Ⅲ、省EP2、魅影之惧

回到卢雷，前往札克森山道，札克森山道 2 的瀑布旁有一个钓鱼点。

宝箱	
札克森山道1	朱雀刃（有魔兽）、圣灵药、红色坠饰
札克森山道2	龙皮之靴、破邪之印、大回复药、U物质×7、考验宝箱（艾略特&盖乌斯）

进入札克森铁矿山·搬运区块触发战斗，进入月台再次触发战斗。进入钢铁伯爵号，每节车前都会有一场强制战斗。最后来到 RF 总公司大楼，以 23F 为目标前进。

宝箱	
RF总公司大楼·5F	圣灵药、耀晶石块×600、龙皮连身服
RF总公司大楼·12F	厄运之蝶、EP填充剂Ⅲ、痊愈之药、黑色坠饰
RF总公司大楼·20F	7属性耀晶石×200、大回复药、黑言铃、核心回路“灵猫”（需要调查开关开门，有魔兽）

来到 23F，休息点之后就是 BOSS 战，身上如果有防混乱的饰品最好戴上。

BOSS 莱杰尼克夫零式 & 时雨 ×4

如果黎恩和菲（如果入队了的话）的 SPD 够高的话就没什么问题，开场来一发全屏攻击将四个装置打掉（记得调查敌人），BOSS 对延迟的耐性比较弱，用黎恩和菲的战技再配合艾略特或艾玛的调查战技（增加敌人崩溃几率）就能慢慢磨死，如果还是不放心的话就让劳拉来一发满 CP 的 S 战技吧。

剧情后可以配置一下瓦尼玛的 EX 宝玉，之后就是一场骑神战。



BOSS 巨人

通常状态下攻击 L 手臂，手臂张开时攻击 L 手臂，手臂上抬时攻击 L 手臂，枪口瞄准瓦利玛时攻击 R 手臂。

12/22

自由活动日，可以进行绊事件的角色有亚丽莎、尤西斯、盖乌斯、马奇亚斯、劳拉、艾略特、米莉亚姆、菲、艾玛、托娃、莎拉、艾尔芬，一周目只能选 5 人。其中有人物笔记的是艾尔芬的“淑女的嗜好”、亚丽莎的“与母亲的羁绊”、米莉亚姆的“‘哭’是什么”和劳拉的“对机械一窍不通”。

在下层的民家 1 和玛丽教官对话获得人物笔记“留在卢雷”，在酒店《F》和店员对话获得料理“甜蜜蓝调”。日用杂货《波罗尼亚商会》有《帝国时报·第 5 号》，和琳黛对话获得薇薇和琳黛的人物笔记“双胞胎的重逢”。在大众食堂《朵文斯》和罗格对话获得《赌博师杰克 Ⅱ ⑩》，在 RF 大厦 24F 可以拿到换摩托车配色用的“暗色系”。

事情全部做完之后前往机场进入卡雷贾斯继续主线。

第Ⅱ部③

12/23



剧情后获得安洁莉卡的人物笔记“操舵士”、乔治的人物笔记“施密特博士”。菲强制入队。

在 4F 和爱蜜莉对话获得人物笔记“运动员”，和艾伦对话获得人物笔记“炮术士的决心”。2F 桃乐丝处可以买到《老子的料理·通心粉》，读后获得料理《浓郁奶油通心粉》。1F 和安洁莉卡对话获得人物情报“搭档的继承人”。武器店更新新装备。1F 的工房可以合成新回路。

如果这时候钓师等级已经是黄金钓师的话，可以回悠米尔找安娜贝尔兑换新的钓竿。滑雪道更新，悠米尔溪谷道钓鱼点更新。

在黑龙关和雷克斯对话获得人物情报“关怀”和《赌博师杰克 Ⅱ ⑪》，让米莉亚姆入队，在休息处和法朗对话获得料理“炖番茄汤”，和玛格丽特对话，获得人物笔记“前往心上人身边”，然后在卡雷贾斯 2F 找到她，可以将古怪料理交给她，玛格丽特加入后和尼古拉斯对话获得人物笔记“有趣的料理”。

在诺帝亚街道 3 钓鱼点旁边和肯尼斯对话，帮忙钓东西，在旁边钓上一条“大口鲈鱼”，获得人物笔记“安娜贝尔的珍视之物”，在卡雷贾斯上可以和肯尼斯用钓果点数兑换物品，兑换的内容比安娜贝尔那里的要更多一些。

让马奇亚斯入队，到卢雷的卢雷工科大学与研究员拉特对话，然后前往诺帝亚街道 2 找到史蒂芬，战斗后获得史蒂芬的人物笔记“程序设计师”，在卡雷贾斯上和他对话可以根据战斗笔记的完成程度来给予奖励。前往《RF 商店》和雨果对话，选择帮忙，然后去悠米尔的杂货·土产《千鸟》与雷格拉姆的武器·杂货《瓦托商店》与店主对话，回来与雨果对话获得人物笔记“商会联盟”。

完成委托“下落不明的飞行船”后艾辛格特山脉 1 出现幻兽，打倒后获得回路“吼龙珠”。同时艾辛格特山脉的杂兵也追加了新种类。二周目完成委托“下落不明的飞行船”后和诺顿对话可以拿到《黑色史书④》。

在诺帝亚街道 2 有幻兽出现，打倒后获得回路“焦阳珠”。

如果所有的幻兽都打倒了的话，回卡雷贾斯和艾尔芬对话可以拿到凰翼武功章。

BOSS 亚格纳加恩

这时候工房有“攻击 3”的回路可以合成，将劳拉的 STR 堆到 1800 以上，装备“金牛”和“霸道”。开战后先使用加 SPD 的魔法，然后让劳拉使用“咣翼阵”加自己的 STR，换上亚丽莎上场，使用战

技帮劳拉回满 CP，然后给 BOSS 来一发 S 战技，差不多能打掉一半的 HP。然后用魔法给其他人加 ATK 和 AST，轮番上 S 战技。如果最后 BOSS 还是没有倒下的话，让一个队友和劳拉发动增幅强化，将 CP 堆上去之后再发动一次“咣翼阵”，如果 CP 不够 100 以上的话让亚丽莎帮忙回一下，最后再来一发 S 战技 BOSS 也差不多没 HP 撑了。BOSS 的回合需要注意它的炎伤攻击。

BOSS 林顿邦姆

战法和上面差不多，如果在使用了“咣翼阵”而且满 CP 再幸运地让劳拉碰上 100% 暴击的话一次可以把 BOSS 九成的 HP 干掉，剩下的就交给黎恩和 SPD 高的菲来慢慢用附带延迟的战技磨死，亚丽莎的回复 CP 也千万别忘了。

委托		
委托名称	内容	奖励
下落不明的飞行船	前往艾辛格特山脉，剧情后进入战斗。进入飞行船之后每层都要打败敌人找到认证卡才能继续前进。最后克连和海贝尔加入卡雷贾斯，获得海贝尔的人物笔记“拯救定期船”，在卡雷贾斯5F和克连对话获得人物笔记“航行士”，开启魔法训练项目。	AP+4、4000米拉、逆鳞
甜美挑战	在卡雷贾斯2F医务室调查桌面开始委托（怪盗B真是无处不在……），和所有人对话过一遍，选择马奇亚斯或者艾玛，AP+2	AP+3（+2）、3500米拉、怪盗斗篷
北克鲁琴街道的通缉魔兽	通缉魔兽在北克鲁琴街道3南端。	AP+4、3000米拉、虎威

宝箱	
艾辛格特山脉3	考验宝箱（菲&劳拉）



收集和委托做完后就前往任意一个灵窟，艾玛强制入队，风灵窟要求射属性 B 以上的队员，水灵窟要求突属性 B 以上的队员，火灵窟要求斩属性 B 以上的队员，地灵窟要求刚属性 B 以上的队员。

进入之前打 BOSS 的房间，调查最深处的门进入考验之地区域，主线期间只能深入其中一个灵窟，剩下的三个可以留到这次主线之后再来做。在灵窟里需要用角色的地图攻击来打机关才能够继续前进，考验宝箱可以等到这段主线完成后再来打。在最深处会出现魔煌兵 BOSS，利用打幻兽的打法可以很快解决掉。打完 BOSS 后来到最上方调查塞姆利亚石结晶。



宝箱	
风灵窟・考验之地	末日龙卷、风言铃、圣灵药・改、风之耀晶石×1000、雷神珠（有魔物）、考验宝箱（尤西斯&莎拉）、考验宝箱（菲&米莉亚姆）
地灵窟・考验之地	地之耀晶石×1000、远古巨岩、全回复药、玄武刃（有魔物）、考验宝箱（亚丽莎&菲）、考验宝箱（马奇亚斯&米莉亚姆）、地言铃
水灵窟・考验之地	螺旋巨涡、EP填充剂Ⅳ、夜叉（有魔物）、考验宝箱（劳拉&米莉亚姆）、考验宝箱（亚丽莎&马奇亚斯）、痊愈之药、水言铃、风之耀晶石×1000、
火灵窟・考验之地	火之耀晶石×1000、火言铃、千阳新星、修罗（有魔物）、考验宝箱（马奇亚斯&艾玛）、考验宝箱（亚丽莎&莎拉）

离开灵窟返回卡雷贾斯，在 1F 和乔治对话选择“帮忙改造工作室”触发剧情。

12/24

莎拉和尤西斯强制入队，来到凯尔迪克，去总馆、礼拜堂和领邦军驻扎点和 NPC 对话后从东凯尔迪克街道离开。

12/25

这次作战的队员扩张为 7 人，和琳黛对话获得人物笔记“活跃的通讯士”，在 4F 和罗金斯对话获得人物笔记“愤怒”，在 2F 和裴德烈对话获得人物笔记“内战的真相”。和托娃对话开始作战。

BOSS 隼鹰

通常状态没有弱点，剑斜着的状态蓄力时攻击头部，突刺蓄力状态攻击手臂。不过普通攻击打空的几率很大，所以建议换盖乌斯或亚丽莎入队来补 CP，以战技或 EX 魔法主攻。

剧情后是莎拉的战斗，莎拉的“开眼”能够自动解析对手的信息所以无需调查，习得新的 S 战技“北之极致”，CP 如果是满的话开局来一发“北之极致”就差不多能清场了。战后莎拉离队，获得莎拉的人物笔记“北方猎兵”。来到 3 楼触发 BOSS 战。

宝箱	
奥洛克斯堡垒・1楼	痊愈之药、驱动2、圣灵药・改、全回复药、业火（有魔兽）、7属性耀晶石×200
奥洛克斯堡垒・2楼	时间爆发、大回复术、HP2、EP填充剂Ⅳ、U物质×8

BOSS 神速杜芭莉 & 铁马 ×2

利用黎恩和菲的延迟战技基本可以将他们的回合全封，亚丽莎负责回 CP，劳拉第一回合使用“咣翼阵”，等 CP 回满后放一发 S 战技就能将他们的 HP 耗得差不多，前提是装备了“金牛”和“霸道”。

12/26

更新尤西斯的人物笔记“逮捕公爵”。

自由活动日，可以进行绊事件的角色有亚丽莎、尤西斯、盖乌斯、马奇亚斯、劳拉、艾略特、米莉亚姆、菲、艾玛、托娃、莎拉、艾尔芬，一周目只能选 6 人，需要注意的是这里的绊事件会影响到好感结局。其中有人物笔记的是托娃的“代理舰长的烦恼”、马奇亚斯的“誓言之花束”、盖乌斯的“老神父的教诲”和菲的“家人的角色”。

在工匠街的酒馆《云雀》与吉欧拉摩对话获得料理“水果圣代”，和麦瑟尔对话获得《赌博师杰克 II ⑫》。在贵族街的宅邸 2 和布莱希特对话更新人物笔记。在公爵府的房间里可以拿到摩托车的配色“风轻色系”。

事情都办完后到公爵府找斯卡蕾特，然后返回卡雷贾斯。

第Ⅱ部④

12/27



开头这段剧情的详情想必玩了《碧之轨迹》的玩家都清楚。获得托瓦尔的人物笔记“红曜石”，劳拉强制入队。

在3F和孟亨对话获得人物笔记“托利斯塔广播”，和克连对话获得人物笔记“担心家人”，在2F和桃乐丝对话获得人物笔记“我能做到的事”，可以买到《老子的料理・咖喱》，读过后获得料理“香辣咖喱”。和肯尼斯对话获得人物笔记“兄弟都很不得了”，在1F和宝菈对话获得人物笔记“刮目相看”。

武器店更新新武器。

前往巴利亚哈特，站前大道的高级品专卖《克里斯蒂的店》2楼可以买到《赌博师杰克文库版⑬》和《赌博师杰克文库版⑭》，去贵族街的宅邸2和布莱希特对话，获得人物笔记“与艾伦重逢”，能够将独门料理交给布莱希特。在工匠街的《透纳珠宝店》和科蕾特对话，选择帮忙后前往南克鲁琴街道调查地图的四个标示，回来报告获得科蕾特的人物笔记“报恩”。让亚丽莎入队，去中央广场的高级餐厅《索露榭拉》楼上与卡洛莱恩男爵对话触发剧情，到站前大道的水道入口前与泰雷莎对话，获得人物笔记“说服父亲”，泰雷莎加入卡雷贾斯后开启高级射击训练，5个等级的射击训练全部完成可以拿到核心回路“虹吸”，这是前作里克洛的核心回路。

奥洛克斯峡谷道1有钓鱼点。在奥洛克斯堡垒与雷克斯对话，获得人物笔记“可别太乱来”。在休息站《三日月亭》和史贝尔对话获得《赌博师杰克Ⅱ⑬》。

在北克鲁琴街道1和北克鲁琴街道2有钓鱼点。

悠米尔滑雪道追加新赛道，悠米尔溪谷道钓鱼点更新。步行前往悠米尔溪谷道触发剧情，在最深处获得贝莉尔人物笔记“旅程的尾声”。

在雷格拉姆的子爵府与乔瑟夫对话获得料理“综合烧烤”。

委托		
委托名称	内容	奖励
调查罗恩格林城	让艾玛入队，前往雷格拉姆的游击士协会接受委托，从码头坐船前往罗恩格林城，二周目时罗恩格林城的玄关有《黑色史书⑤》，从玄关进入左翼来到最深处可以遇到前作主线里出现过的BOSS不死之王，高难度下最好佩戴防止恶梦和诅咒的饰品。	AP+4、4000米拉、幻妖牙
抚慰人心的演奏会	在凯尔迪克礼拜堂与罗西努对话开始委托。去卢雷民宅1找玛丽教官，获得人物笔记“客串演奏会”，去加雷利亚演习场找费欧娜，去巴利亚哈特中央广场找安德烈（AP+1），如果之前没有找到布莱希特的话最好去找她上船（AP+1），找完人后回去和罗西努报告。获得罗西努的人物笔记“疗愈心灵的演奏会”、海贝尔的人物笔记“一血负伤之耻”、克蕾雅的人物笔记“利维特”。	AP+3（+2）、4500米拉、还魂粉
奥洛克斯峡谷道的通缉魔兽	通缉魔兽位于奥洛克斯峡谷道3，让劳拉配合核心回路“金牛”和霸道即可解决。	AP+4、3000米拉、罗刹牙
父亲的怀表	让亚丽莎入队，到卢雷的修理店《贾卡司》和贾卡司对话接受委托，在卢雷工科大学门口与哈维斯或古雷葛对话，在札克森铁矿山与鲁道夫矿山长对话后去月台找矿工亚曼，在拉格里玛湖畔与古恩对话，材料收集完毕后回到修理店《贾卡司》报告。	AP+4、4000米拉、炽天使

宝箱	
奥洛克斯峡谷道1	7属性耀晶石×200
奥洛克斯峡谷道2	圣灵药・改、麒麟牙（有魔兽）、妨碍2、考验宝箱（尤西斯&马奇亚斯）
奥洛克斯峡谷道3	耀晶石块×700、暗影伪典
北克鲁琴街道2	U物质×8、金言灵、青龙刃（有魔兽）、考验宝箱（艾略特&亚丽莎&劳拉&尤西斯）
罗恩格林城・玄关	EP填充剂Ⅳ、圣王珠（有魔兽）
罗恩格林城・左翼	黑色徽记

事情办完后攻略剩下3个灵窟，进入灵窟时必须让艾玛入队，地灵窟有强制入队的劳拉解决，剩下的风、水、火都能交给菲处理。四个灵窟的宝箱信息在之前的部分已经写了出来，这里就不再重复写了，每个灵窟的BOSS都能交给劳拉配合核心回路“金牛”与回路“霸道”的满CP状态S战技解决，这里可以顺便在灵窟给核心回路“金牛”练一下级，练到LV5的话之后的战斗就会很轻松。

最后一个灵窟的BOSS固定为古利亚诺斯・奥拉。



BOSS 古利亚诺斯・奥拉

开站后艾玛习得S战技“黄道之雨”，需要注意BOSS的冰冻攻击，附带延迟的战技对BOSS的作用也不大，让亚丽莎尽量给劳拉回CP，如果艾玛或艾略特在场上的话就尽量用失落魔法。



战后获得艾玛的人物笔记“魔女的使命”，拿到结晶之后走出灵窟回到卡雷贾斯，和乔治对话选择“帮忙作业”继续主线剧情。

12/30

在4F和莫妮卡对话获得人物笔记“慰劳品”和凯撒汉堡。在2F游戏室玩Blade Ⅱ，可以和Ⅶ组成员或莎拉进行一次绊事件，绊值+800。和托娃对话开始主线，分成A、B两组，A组固定成员为黎恩和托娃，B组固定成员为安洁莉卡，选择一个角色作为搭档，可以算作一次绊事件。

BOSS 巨人 & 隼鹰

巨人：通常状态下攻击 L 手臂，手臂张开时攻击 L 手臂，手臂上抬时攻击 L 手臂，枪口瞄准瓦利玛时攻击 R 手臂。

隼鹰：通常状态没有弱点，剑斜着的状态蓄力时攻击头部，突刺蓄力状态攻击手臂。和之前一样，用战技作为主攻。

进入托利斯塔，在校门旁和萝德对话更新人物笔记，进入学校后就是 A 组和 B 组各一场的 BOSS 战，记得调查所有人。两场战斗后第 Ⅱ 部结束。

BOSS 艾德尔 & 文森 & 莎莉法 & 弗列妲

这边的四人队延迟的抗性都比较低，善用这点来进行战斗即可。

BOSS 菲莉丝 & 派崔克 & 瑟雷斯坦 & 兰伯特

瑟雷斯坦的魔法需要注意一下，他对延迟的耐性较高，但是其他学生比较好对付。

终章 只管不断向前

剧情后首先是一段漫长的收集之旅。在托利斯塔河边和学校的池塘里可以钓鱼。

在图书馆与卡洛对话获得《赌博师杰克 Ⅱ ⑭》，《赌博师杰克 Ⅱ》系列集齐，去下午茶・住宿《樱桃》和亨利主任对话可以拿到制作最终武器的“塞姆利亚石”。在第一学生宿舍外与罗德对话获得料理“番茄火锅”，如果之前的料理都没漏下的话，现在应该能够拿到奖杯“炎之料理人”。

人物笔记收集得差不多之后可以去主校舍 1F 找艾尔芬对话获得“凰翼慈爱章”，三枚勋章都拿到的话可以获得核心回路“红莲”。

人物笔记位置一览：兰伯特“与马赫号重逢”（操场），瑟雷斯坦“少爷的成长”（主校舍前），泰蕾莎“袋棍球社集合”（主校舍前），布莱希特“察觉自己的心意”（主校舍屋顶），克洛“毕业的誓言”（主校舍屋顶，与托娃等人对话），玛丽教官“距离急速缩短”（主校舍 1F），梵戴克学院长“友人之死”（主校舍 1F），克莱菈“完成”（主校舍 2F），薇薇“眼泪”（主校舍 2F），史提芬“第一棋艺社”（学生会馆），贾斯柏“第二学生宿舍”（第二学生宿舍外），罗西努“与孩子们重逢”（礼拜堂前），弗列妲“学弟妹们的成长”（公园），柯蕾特“购物的约定”（公园），雨果“无论在何时”（公园），汤玛斯教官“教官们的小酌”（下午茶・住宿《樱桃》），亨利主任“酒量差”（下午茶・住宿《樱桃》）。

收集要素做完之后前往西托利斯塔街道触发剧情。这时候可以像前作终章开头一样和满足角色结局条件的角色对话，如果想拿奖杯的话建议存个档。



12/31

剧情后获得乔治的人物笔记“加工灵石”，黎恩能够使用新的 S 战技“终之太刀・晓”。

和托娃对话获得核心回路“纹章”。二周目时如果已经收集完了 5 本《黑色史书》的话现在可以将它们交给汤玛斯教官进行解析。四个通缉魔兽委托都能够让佩戴了核心回路“金牛”与回路“霸道”的劳拉用 S 吉解决，所以下文对攻略方法就不做详细介绍了。完成了现阶段的所有委托（包括目前的 5 个）后可以抵达“甲零级”，如果 AP 不足的话只能等到后话做委托来补充，后话有 13 点 AP，如果还是达不到要求的话只能等下周目了。

5F：和敏特对话获得人物笔记“爱管闲事”。

4F：和弗列妲对话开启剑术训练的高级项目，全部完成后获得核心回路“骑兵”，和艾德儿对话开启魔法训练的高级项目，全部完成后获得核心回路“智者”。和罗金斯对话获得人物笔记“凶猛的学长姐”，和艾德儿对话获得人物笔记“天然呆”。

3F：将独门料理全部交给布莱希特后获得回路“革命”。和派崔克对话获得人物笔记“对爱丽榭的心意”，和贝琪对话获得人物笔记“大市集的复兴”。

2F：将极品料理全部交给莫妮卡后获得回路“金刚盾”，将古怪料理全部交给玛格丽特后获得回路“混沌”，收集了所有料理和菲莉丝对话获得核心回路“创世”，在桃乐丝那里可以买到《帝国时报・第 6 号》，收集全了目前共 284 个敌人的战斗笔记（包括这次的通缉魔兽和战斗训练的敌人）后和史提芬对话获得核心回路“灾厄”。与玛格丽特对话获得人物笔记“恋爱史盲目的”，和文森对话获得人物笔记“关键失误”，和菲莉丝对话获得人物笔记“凯旋派对”，和莎莉法对话获得人物笔记“双枪”，和马卡洛夫教官对话获得人物笔记“博士的弟子”。

1F：和乔治对话可以制作最终武器，完成 4 个通缉魔兽的委托后获得 4 个塞姆利亚石的碎片也可以在这里加工成塞姆利亚石然后制作最终武器。

在托利斯塔主校舍 1F 和碧翠丝教官对话获得人物笔记“退役的契机”。

悠米尔滑雪道更新新赛道，去男爵府和父母对话有特殊剧情，钓到了 23 种鱼之后在悠米尔溪谷道和安娜贝尔对话，钓上最后一种鱼，安娜贝尔和肯尼斯的兑换商店追加新的回路可以进行兑换，之后回卡雷贾斯找肯尼斯对话可以拿到核心回路“大蛇”。在二周目时和舒华泽男爵对话，悠米尔溪谷道 1 出现冰灵窟，解决掉 BOSS 可以拿到一个奖杯。

委托

委托名称	内容	奖励
东凯尔迪克街道的通缉魔兽②	通缉魔兽位于东凯尔迪克街道3。	AP+4、3500米拉、塞姆利亚石的碎片
札克森山道的通缉魔兽	通缉魔兽位于札克森山道3。	AP+4、3500米拉、塞姆利亚石的碎片
诺尔德高原・东北部的通缉魔兽	通缉魔兽位于诺尔德高原・东北部。	AP+4、3500米拉、塞姆利亚石的碎片
悠米尔溪谷道的通缉魔兽	通缉魔兽位于悠米尔溪谷道・终点。	AP+4、3500米拉、塞姆利亚石的碎片
教区长的请求	让盖乌斯入队去进行委托的话会有新剧情，在托利斯塔的礼拜堂和鲍罗教区长对话接受委托，然后分别前往凯尔迪克、巴利亚哈特、雷格拉姆、卢雷和悠米尔的礼拜堂。	AP+4、4500米拉、不动珠

宝箱

地点	内容
东托利斯塔街道1	耀晶石块×800、行动力3、冥皇（有魔兽）
东托利斯塔街道2	7属性耀晶石×300、天鹰之耀

收集都拿完之后和托娃对话开始主线，马奇亚斯强制入队。往前走有两场杂兵战，进入离宫 1 楼还有一场战斗，先去左边的卡雷尔离宫打黑色宝箱拿到钥匙，在楼梯附近和 3 楼走廊中央有强制战，进入 3 楼大厅触发 BOSS 战。



宝箱	
卡雷尔离宫・1楼	凝光幻剑、炽天使之环
卡雷尔离宫	全回复药、U物质×10、金耀石之匙（有魔兽）

BOSS 黑兔阿尔提娜 &G・玉廉 ×2

旁边的杂兵比黑兔的攻击力要高，建议优先解决。黑兔对延迟的耐性较高，但是比较容易吃能力下降的状态。

战后如果已经拿到了三枚凰翼章饰品，这时候可以获得“凰翼红莲大勋章”，以及米莉亚姆的人物笔记“白兔与黑兔”和爱丽榭的人物笔记“重逢”。



前往魔煌城，可以选6个队友，旁边的休息点可以买到新武器。和当年的《空之轨迹 SC》一样，每层的敌人会根据队友不同而有特殊对话。第一层是劳拉（有人物笔记）和莎拉，第二层是菲（有人物笔记）和米莉亚姆，第三层时劳拉和莎拉，劳拉和菲两人用作物理输出和开机关成员都很优秀，所以建议把她们放到队伍里。

第一层终点触发 BOSS 战。战后如果劳拉早队伍里的话获得劳拉的人物笔记“引以为傲之剑”和奈特哈尔教官人物笔记“少校搭档”。



BOSS 神速杜芭莉 & 怪盗布卢布兰 & 均衡之冠 ×2

首先解决旁边的杂兵，杜芭莉的攻击附带异常状态的比较多，如果把菲的绝对回避率堆到 50% 以上再装备回路“逆鳞”的话会比较轻松。布卢布兰的 S 战技和当年《空轨 SC》的演出完全没变，他的 S 战技会把全员的 HP 变成 1，不幸被击中的话立刻回血。

宝箱	
魔煌城・第一层①	全回复药、神靴处女座
魔煌城・第一层②	7属性耀晶石×500、天铠阿尔福利德、天帝珠（有魔兽）

剧情后利用休息点旁边的传送门先回到第一层・终点，在刚刚 BOSS 战的区域有“塞姆利亚石的碎片”。在第二层・终点触发 BOSS 战，战后如果菲在队伍里的话获得人物笔记《西风》的目的”。





BOSS 陷阱师杰诺 & 破坏兽雷欧尼达斯

和以前一样，杰诺放出的罪恶投枪需要另外调查，利用菲的高回避率配合回路“逆鳞”可以轻松应对，不过由于 S 战技是无法回避的，所以两人放 S 战技时要格外小心。

宝箱	
魔煌城・第二层①	天靴天狼星、耀晶石块×1000、圣灵药・改、梵天珠（有魔兽）
魔煌城・第二层②	还魂粉

利用传送门先回到第二层・终点，在刚刚 BOSS 战的区域有“塞姆利亚石的碎片”。这一层需要打弱化版的“不死之王”诺斯菲尔杜来启动机关。在南部走有粘膜的门顺序是“左、右、中、中”。在第三层・终点触发 BOSS 战。



BOSS 劫焰马克邦 & 艾尔维利亚 R×2

马克邦的普通攻击可以回避，他的魔法很棘手，无法反弹而且还会附加状态，所以一旦开始咏唱魔法就立刻打断。

宝箱	
魔煌城・第三层①	EP填充剂Ⅳ、U物质×15、神铠瑟雷斯蒂亚
魔煌城・外围回廊	武神珠（有魔兽）
魔煌城・第三层②	魔王珠（需要刚属性B以上的角色打开墙，有魔兽）、影靴罗亚

利用传送门先回到第三层・终点，在刚刚 BOSS 战的区域有“塞姆利亚石的碎片”。打开最上层的机关之后在中间有一个圆柱的区域可以找到最后的“塞姆利亚石的碎片”，在最上面的休息点可以合成为塞姆利亚石，制作最终武器。乘坐电梯触发连续的五场 BOSS 战。

宝箱	
魔煌城・最上层	魔装凯欧斯、还魂胶囊

BOSS 克洛 & 魔女克洛提德

克洛提德的 S 战技附带恶梦效果，如果没法一口气解决的话建议开战前给队员们佩戴防恶梦的饰品。克洛会打断角色之间的 link，回避率不高的话经常会被打断，不过这个攻击的判定是魔法

攻击，可以利用魔法反射反弹回去。两人对状态异常的抗性比较高，所以战斗主要还是以延迟战术为主。克洛在战斗时会召唤出炸弹，别忘了调查。

BOSS 骑神奥尔迪涅

通常状态下攻击手臂，左手放身后并发出“噢——”的声音时攻击身体，说出“しのげるかよ”时攻击头部。HP下降到一定程度触发剧情，进入后半段。当他进行咏唱时立刻使用闪光斩打断。CP不够的话把搭档换成亚丽莎使用EX魔法恢复CP。

战后恢复HP、EP和CP，可以进行队伍顺序与装备的调整和存档。开始两次肉身战和一次骑神战。前两轮由Ⅶ组成员轮番上。由于黎恩两轮都要参战，所以核心回路“金牛”和“霸道”建议让黎恩装备。第一战是除黎恩之外后五人参战，第二战是队伍顺序队伍顺序前五人参战。

BOSS 绯红的终焉

第一战：由于第二战比较棘手，所以黎恩的CP最好保留到第二战再使用，BOSS的咏唱没法打断，所以当它开始咏唱时只能用各种加防御的魔法or战技再回满HP来顶住。当它使用物理反射时，让HP较高的角色去打一下就可以解除了。

第二战：战法和这里差不多，由于之后是骑神战，所以这里不用省CP，S战技能放的尽量放。

第三战：通常情况下攻击手臂，站立蓄力时攻击身体，蹲下来进行蓄力时攻击头部。



外传 占领下的克洛斯贝尔

外传部分在更新1.03版本之后，从二周目开始可以跳过战斗部分只看剧情。操作角色更换成罗伊德和莉夏，往回走可以拿到《克洛斯贝尔时报·号外》。往前走有一场强制战。地图攻击推荐用莉夏，一路上调查装置前进。需要注意的是这里的宝箱不像本篇一样有“探知”可以直接在地图上标示出来，所以要仔细看看有没有拿漏，因为是外传，所以可用的补给都是有限的。



在第二区块对战巨大蚊子（克州的蚊子都快成特产了），在第二区块尽头有强制战。第三区块需要解除两边的锁。在最底层的休息点之后继续前进触发BOSS战。

BOSS 黑发年轻人＆黑衣少女

其实我们都知道他们是谁……两人对延迟和能力降低的耐性低，比较容易中状态变化，利用莉夏的战技把两人打至昏厥就比较好对付。



宝箱	
地下空间E·第一区块	圣灵药·改、EP填充剂Ⅳ、星杯挂坠（有魔兽）、七龙装甲、灵剑·莫邪
地下空间E·第二区块	EP填充剂Ⅳ、史托雷加S、圣灵药·改、雷神珠（有魔兽）、土人偶
地下空间E·第三区块	圣灵药·改、史托雷加P、全回复药、星辰羽衣、神圣五芒星、还魂胶囊（有魔兽）

后话 冬日的尾声

3/12



自动获得黎恩的人物笔记“灰色骑士”、克洛的人物笔记“最后”、汤玛斯的人物笔记“认真”。在学生会馆可以买到《帝国时报·第7号》。二周目时如果在12/31卡雷贾斯上将《黑色史书》都交给了汤玛斯的话，这时候可以去找他拿解读报告。这里有很多人物笔记，想拿奖杯的玩家可别漏了。

人物笔记：亨利主任“彩虹”（主校舍1F）、海贝尔“军乐队”（主校舍2F）、敏特“未能当上新任社长”（主校舍2F）、布莱希特“情侣”（主校舍2F）、尼可拉斯“大陆横断铁路公社”（主校舍2F）、克莱菈“艺术家”（主校舍2F）、文森“伯爵家的使命”（主校舍屋顶）、宝菈“社长的责任”（操场）、兰伯特“近卫骑兵队”（操场）、艾伦“为了那家伙”（体育馆）、弗列妲“剑之旅”（体育馆）、泰雷莎“飞行舰队”（学生会馆）、菲莉丝“新社长”（学生会馆）、裴德烈“帝国时报”（学生会馆）。

去技术栋触发剧情，获得乔治的人物笔记“技师修行”、安洁莉卡的人物笔记“环游大陆”，剧情后前往机库。如果确认收集要素都拿完了之后就去学生会馆2楼的学生会触发剧情，获得托娃的人物笔记“转战各非政府组织”和雪伦的人物笔记“重返学生宿舍”。

晚上在宿舍里可以拿到Ⅶ组成员的人物笔记：瑟蕾奴的“担心”、艾略特的“前往音乐学院”、马奇亚斯的“政治学院”、尤西斯的“身为帝国贵族”、莎拉的“回归协会”、亚丽莎的“RF集团”，和劳拉对话获得莫妮卡的人物笔记“相片”。和大家对话之后去206室，之后回到房间结束今天的时间。

3/13

人物笔记：雨果“支持复兴”（礼堂）、罗金斯“旅途就该有伴”（学生会馆）、史提芬“军方事务职”（学生会馆）、贝莉尔“神研社复活”（学生会馆）、琳黛“社长姐妹”（中庭对面）、莎莉法“放任也很重要”（公园旁）、艾德尔“花满帝国”（公园旁）、罗德“寂寞的滋味”（第一学生宿舍前）、孟亨“对新节目的期待”（第二学生宿舍前）、克连“加入正规军”（第二学生宿舍）。

委托		
委托名称	内容	奖励
骑士对决战（必要）	在技术栋与安洁莉卡对话开始委托，与她进行摩托比赛，赢了的话AP+1。	AP+1（+1）、3000米拉、电光皮带、EP填充剂Ⅳ×3
实战测试总结（必要）	去操场与派崔克对话开始委托，需要三连战，所以最好整理一下装备，最后一场战斗胜利的话AP+1。战后获得派崔克的人物笔记“雪耻战”、梵戴克学院长的人物笔记“名誉元帅的实力”和碧翠丝教官的人物笔记“《死者苏生》”。	AP+1（+1）、3000米拉、阿尔比昂斗篷、全回复药×3
跳蚤市场的商品	在食品·杂货《布兰敦商店》和布兰敦对话接受委托，去当铺《密休特》和密休特对话，去操场与兰伯特对话再回来当铺，获得“纸糊的咪西”。去第三宿舍莎拉的房间触发剧情，到下午茶·住宿《樱桃》和莎拉对话获得“红曜石文库版·全套”。去主校舍前与工友盖勒对话，去主校舍2F与克莱菈对话获得“狮子的雕刻”。会去和布兰敦报告，如果收集全了三个的话AP+1。	AP+1（+1）、3000米拉、全食材×3
推出新节目	在广播局《托利斯塔广播》和麦可对话接受委托。分别去下午茶·住宿《樱桃》找亚伯特爷爷、在食品·杂货《布兰敦商店》前找提尔塞、在第一学生宿舍前找罗德、在主校舍1F找亨利主任、在体育馆找莫妮卡，然后回来报告。	AP+1、3000米拉、圣灵药·改×3
钓鱼决斗！	在托利斯塔河边和肯尼斯对话开始委托，需要钓两次鱼，第一次是锦鲤（简直是按键杀手……），第二次是巨刃鱼，剧情后获得肯尼斯的人物笔记“解决婚姻问题”。	AP+1、3000米拉、诱饵×10
奈特哈尔式魔鬼训练	完成三个非主线的委托之后接到电话触发该委托。前往主校舍1F和奈特哈尔教官对话开始委托，分别从男女队友里选一位出来比赛（绊值+300），全都赢了的话AP+1，剧情后获得奈特哈尔教官的人物笔记“魔鬼教官再现”。	AP+1（+1）、3000米拉、还魂胶囊



主线委托都做完之后自动触发剧情，前往旧校舍，之前的协助者角色都入队，获得艾尔芬的人物笔记“魔导杖”。在梦幻回廊里战斗获得的连结经验值是平时的三倍（1.01版本的更新内容）。

二周目时如果在昨天拿到了所有《黑色史书》的解读报告并看过了的话，去主校舍屋顶和汤玛斯对话会有特殊剧情。



为了最后一个隐藏委托，建议暂时先别把雪伦放入队伍中。和爱丽榭对话获得人物笔记“返乡的约定”。这时候外面有很多人物笔记和最后一个隐藏委托可以做。

人物笔记：贾斯柏“成为值得仰仗的男人”（体育馆）、马卡洛夫教官“玛丽教官”（主校舍1F）、玛格丽特“永远的心意”（主校舍2F）、桃乐丝“作家出道”（学生会馆）、雷克斯“老样子”（学生会馆）、贝琪“在战斗的尽头”（礼堂）、柯蕾特“毫无规划”（礼堂）、罗德“最后的晚餐”（第一学生宿舍外）、管家瑟雷斯坦“帮忙本家”（第一学生宿舍）。

委托		
委托名称	内容	奖励
向雪伦小姐表达爱意	在车站前与安敦对话开始委托，前往图示的所有商店，然后全部选择不买，最后去礼堂和贝琪对话选择购买，AP+2。	AP+1（+2）、3000米拉、不倒翁人偶

梦幻回廊的宝箱是会刷新的，在这里可以通过进出入旧校舍来开宝箱刷S回路或者饰品，甚至包括冥皇、霸道这类BUG系回路都能够从宝箱里刷出来进出一次旧校舍迷宫就会重置，回廊每层都会有一个普通箱子、一个红箱子和一个有魔兽的黑箱子，普通箱子能够拿到各属性耀晶石、耀晶石块、普通回路或者食材等，红箱子能够拿到饰品或稀有回路，黑箱子能够拿到更好的饰品和超稀有回路。在梦幻回廊里按□键可以一键返回开始地点（1.02版本的更新内容）。





1.03版本更新幻梦镜，在一楼的休息点花20万可以购买一个，共有五个，分别对应艾尔缇娜、克洛、薇塔、罗伊德和莉夏，将各个角色对应的幻梦镜装备给队友之后，战斗时和做料理时就能够变成这几个角色，这五个角色的角色数值不受到原角色的影响，不过Link值共通。

每隔4层就有一只幻兽，击败后分别可以在地上拿到一块“塞姆利亚石的碎片”。

17层就是最终BOSS战。



BOSS 罗亚·路西法利亚

需要注意它会直接将HP削减至1的攻击，它召唤出杂兵时立刻让艾略特或艾玛用魔法解决。战法和之前的BOSS战差不多，但是由于它不吃状态变化和能力下降所以会相对吃力一些。多利用亚丽莎的回复战技来回复HP和CP。基本上让装备了核心回路“金牛”与“霸道”的劳拉在发动了“晓翼阵”的情况下使用满CP的S战技，再来让装备了“冥皇”的角色来发动一次失落魔法也就差不多了。



周目继承要素 & 二周目新要素

●追加《黑色笔记》的收集和最终战之前悠米尔出现的幻灵窟。

●二周目之后可以花费50个U物质直接在交换屋里换到“塞姆利亚石碎片”。

●每周目通关可获得5点通关点数，用来在二周目开始时选择继承项目，全部购买需15点，也就是三周目通关。

●克州外传的各项目也会继承到下一周目的外传部分之中。外传部分追加+15级状态开始游戏和直接跳过战斗部分的选项。

●在装备了幻梦镜的情况下打倒罗亚·路西法利亚之后会有一段关于各幻梦镜对应角色的追加剧情。



继承项目&特典项目	详细内容	所需点数
连结LV·增幅强化	继承连结等级和增幅强化的习得情况，也就是说二周目无需再通过挑战考验宝箱来重新解锁各角色的增幅强化。	0P
LV	继承角色等级	1P
插槽LV	继承导力器插槽的强化等级。	1P
核心回路LV	继承核心回路等级。1P	
米拉·耀晶石	继承米拉和耀晶石。	1P
道具	继承各种道具（包括装备、核心回路、结晶回路、消耗品、诱饵、U物质等）	1P
各种笔记资讯	继承五种笔记（包括战斗、人物、料理、钓鱼、书籍），继承的话在下一周目钓鱼获得的钓果点数变成3倍（1.01版本的更新内容）。	1P
持有“浴袍”	在拥有换装“浴袍”的情况下开始游戏。	1P
持有“泳装·其他服装①”	在持有学校泳装、黎恩的睡衣、劳拉的围裙装与托娃的长裙的情况下开始游戏。	1P
持有“表演服·其他服装②”	在持有前作舞台表演服、亚丽莎社团服装、黎恩的服装与米莉亚姆特务服装的情况下开始游戏。	1P
获得30万米拉·7属性耀晶石×3000	在拥有30万米拉和7属性耀晶石×3000的情况下开始游戏。如果不是为了拿金钱相关的奖杯的话这个项目的实用性真的不大。	2P
羁绊行动点数MAX	在自由活动日与同伴们交流用的行动点数全满。	4P

收集要素

核心回路		
名称	入手途径	LV5时的效果
钢铁	马奇亚斯入队	★剩余HP越多承受伤害越少，承受损伤量最多减少50%★战斗开始时发动“HP逐渐回复”，5回合间每回合回复20%HP★危机时发动“物理防御”，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
巨石	第I部 悠米尔	★战斗获得经验1.5倍★在原野变得不易被敌人发现 效果大★原野中HP、EP、CP自动回复
神盾	米莉亚姆入队	★战斗开始时发动“物理反射·魔法反射” ★危机时发动“物理防御·魔法反射”，HP20%以下时发动（每场战斗限2次）★减少地属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%1/2
金牛	南克鲁琴街道	★普通攻击·战技伤害，赋予损伤+150%，1.5倍硬直时间★普通攻击·战技追加“即死”，发动概率20%★普通攻击·战技形成“暴击”，发动机率10%
圣典	艾略特入队	★提升HP回复魔法的效果，回复量提升为3倍★战斗开始时发动“HP逐渐回复”，每回合回复20%HP，持续5回合★魔法有效范围提升，范围+2
权杖	自然公园露纳利亚2	★普通攻击·战技可获得耀晶石，发动机率90%★攻击魔法可获得耀晶石，发动机率50%★经验值提升，经验值获得量成为1.3倍
白羊	诺帝亚街道2	★透过攻击魔法回复HP，回复量相当於赋予损伤的20%★透过攻击魔法回复EP，回复量相当於赋予损伤的2%★减少水属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少1/2
大蛇	钓到所有鱼后与肯尼斯对话	★随机提升物理损伤，损伤值最高+150%★随机提升魔法损伤，损伤值最高+100%★普通攻击·战技追加“中毒”，发动机率50%
力量	初始装备	★击杀敌人时CP上升，每击杀1名CP+15★CP自动上升，每回合CP+3★危机时CP上升，CP+200（每场战斗限1次）
勇气	劳拉入队	★战斗开始时发动“STR提升”，STR+50%，持续5回合★危机时发动“STR提升”，5回合间STR+50%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）★普通攻击·战技形成“暴击”，发动机率10%
罪恶	风灵窟	★攻击魔法形成“暴击”，发动机率90%★攻击魔法追加“恶梦”，发动几率30%★减少火属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间1/2
红莲	获得三枚勋章后与艾尔芬对话	★HP越高物理损伤越高，损伤值最高+100%★击杀敌人时回复HP，每击杀1名HP+1000★普通攻击·战技追加“炎伤”，发动机率30%
羽翼	托瓦尔入队	★“所有异常状态·能力降低”无效，发动机率100%★回避率提升，回避率+15%★回避魔法攻击，发动几率50%
隼鹰	盖乌斯入队	★战斗开始时发动“心眼”，效果持续6回合★回避率提升，回避率+15%★普通攻击·战技形成“暴击”，发动机率10%
北风	尤西斯入队	★战斗开始时发动“ATS提升”，ATS+50%，持续5回合★攻击魔法形成“暴击”，发动机率30%★减少风属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少1/2
雷神	莎拉入队	★透过普通攻击·战技回复HP，回复量相当於赋予损伤的20%★透过普通攻击·战技回复EP，回复量相当於赋予损伤的2%★提升回避率，回避率+10%
渡鸦	菲入队	★战斗开始时发动“SPD提升”，SPD+50%，持续6回合★普通攻击·战技追加“延迟”，延迟+5★普通攻击·战技形成“暴击”，发动机率10%
丛云	第Ⅱ部开始后在回路商店里购买	★普通攻击·战技形成“暴击”，发动机率25%★提升“暴击”损害，提升量为2.5倍★提升回避率，回避率+10%
灵猫	RF总公司大楼20	★战斗开始时回复EP，回复量25%★吸收魔法攻击发动概率90%★减少时属性魔法发动后的硬直时间，僵直时间为1/2
虹吸	通关射击训练LV5	★普通攻击·战技追加“能力低下”，发动机率90%（随机决定效果）★攻击魔法追加“能力低下”，发动机率90%（随机决定效果）★延长能力降低的效果持续时间，持续回合数+2
灾厄	调查了284种敌人后和史提芬对话	★敌人剩余HP越多，赋予越多魔法损伤，损害值最高+150%★敌人剩余HP越多，赋予越多物理损伤，损害值最高+150%★普通攻击·战技追加“混乱”，发动机率100%
天使	亚丽莎入队	★在陷入无法战斗前发动“起死回生”，HP·EP回复100%、CP+200，每场战斗限2次★危机时发动“HP逐渐回复”，效果持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）★减少空属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
永恒	克蕾雅入队	★回复道具的效果提升，HP·EP回复量提升为2倍（仅限战斗中）★道具射程提升，RNG+8★回复道具效果范围化，范围·圆M
纹章	集齐所有学生到红翼上后与托娃对话	★随HP减少而减伤，最多可减轻99%★有一定几率必定形成“奇袭暴击”，发动几率90%，仅限装备者为领队时发动★道具掉落数增加，获得道具数提升为2倍
骑兵	通关剑术训练LV5	★随HP减少提升物理伤害，损伤值最高+150%★吸引敌人注意，战斗中生效，机率90%★在陷入无法战斗前发动“起死回生”，HP·EP回复10%、CP+10，每场战斗限1次
创世	集齐料理笔记之后与菲莉丝对话	★普通攻击·战技形成“暴击”，剩余HP越少，发动几率越高，几率为20%~100%★攻击魔法形成“暴击”，剩余HP越少，发动几率越高，几率为20%~100%★普通攻击·战技追加“晕厥”，发动几率100%
幻象	艾玛入队	★击杀敌人时回复EP，每击杀1名回复12EP★回避魔法攻击，发动机率75%，※若对方位於射程范围内可进行反击★减少幻属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
小丑	莎朗入队	★普通攻击·战技追加“异常状态”，发动机率50%（随机决定效果）★普通攻击·战技追加“恶梦”，发动机率50%★命中率提升，命中率+75%
宝盒	诺尔德高原采石场	★攻击魔法损伤提升，赋予2倍损伤，消耗1.5倍EP★攻击魔法追加“异常状态”，发动概率30%（随机决定效果）★魔法有效范围提升，范围+2
智者	通关魔法训练LV5	★随HP减少提升魔法损伤，损伤值最高提高至1.5倍★魔法有效范围提升，范围+2★攻击魔法形成“暴击”，发动机率20%
反逆	甲一级奖励	★战斗开始时发动“匿踪”，效果持续2回合★战斗开始时“STR·ATS·SPD”，3回合STR·ATS·SPD+50%★普通攻击·战技追加“延迟”，延迟+3

战斗笔记（不包括EX类敌人）			
艾辛格特山脉			
盔壳蝎	滚动石球	天空独目鸟	潜行蛙
落魄猎兵	暗影舞者	剧毒恶魔	钢铁魔像
魔煌兵原乡种	林顿邦姆		
悠米尔溪谷道			
冰柱裸海蝶	雪翼猫	冰冻菌	欺瞒冰霜兽
小雪精	白雪拟鼠者	蕨类可爱猿	冰柱企鹅
魔煌兵原乡种	魔煌兵原乡种	雪裂娃	大脚野人
露纳利亚自然公园			
紫色烂泥	膨大聚合体	刀刃角虫	强壮巨骨猩
疾风竹叶猫	海德伦		
凯尔迪克街道			
巨啄乌鸦	大王蜻蜓	啃咬狼	死亡蜗牛
苦番茄人	刃尾松鼠	人面鸟	田地破坏者
大田地破坏者	独立斧鸟	翼猫	幻灯虫
小熊兽	恐怖蜥龙	黑猿羊	耶梦加得
东托利斯塔街道			
杀手泡泡果	坚硬害虫	波姆	水母菇
催眠蛙	凶暴猛禽	巨球蝙蝠	攻击野犬G
闪电多头龙	巨人B	鹰隼B	
加雷利亚小径			
海龟虫	肮脏老鼠	鸡蛇	地底乌鸦
冲击蜂	月轮鼹鼠	马粪波姆	金属甲壳虫
闪光软体兽	深渊巨虫		
地灵窟			
硬币甲壳虫	卑劣软黏兽	街灯多足兽	金块甲壳虫
天界判官·地母	黑暗魅蝶	狂怒方尖碑	溶解海蛞蝓
米诺斯恶魔	天界判官·地母		
加雷利亚要塞			
罪恶投枪（需召唤）	陷阱师杰诺	破坏兽雷欧尼达斯	龙人·刀
龙人·枪	瓦尔古利夫		
诺尔德高原·南部			
翼蛇	花冠鸟	草地跳跃者	小牛兽
闪电鳅	蛮牛兽	雷电震波鱼	涅瑞盖德
诺尔德高原·村落旧址			
猎兵·机枪	猎兵·大剑		
诺尔德高原·北部			
猿羊	幼拟龙	雪白獠牙	高原恶龟
盖伦狮犬	硬壳犀兽	骏鹰	魔煌兵原乡种
诺尔德高原·东北部			
黄金猫头鹰	无线深渊蛇	石蛙	安斯尔特
青草鼹鼠	巨石魔象	闪电震波鱼	
风灵窟			
元素烂泥	沉眠蜻蜓	日蜂	微菌水母
天界判官·热风	方石像	古人偶	斯塔拉姆达
天界判官·热风			
监视塔			
三位一体攻击者R2	三位一体攻击者HG	贵族联盟士兵	盖伦狮犬
猎兵·机枪	猎兵·大剑	黑兔亚尔缇娜	怪盗布卢布兰
军用艇RF30	龙人·刀	龙人·枪	明镜·刀
艾贝尔街道			
果冻菇	嫩芽波姆	贪婪收割者	叶子竹叶猫
黄色烂泥	地狱兔	强壮大嘴猩	黄金犀牛
鲨鳄	强壮大嘴猩G		
罗恩格林城			
剧毒恶兽	暗影灵体	奇迹甲胄	奇迹长剑
暗夜野犬	死亡重击者	路西弗古斯	
雷格拉姆			
弗利兹	亚雷斯	卡维利	达特
水灵窟			
冰晶软体兽	结晶兽	长印鳄	极寒神威
天界判官·冰河	古尔冈斯	风暴食尸鬼团	硬化巨龟
鳄头鱼王	天界判官·冰河		
南克鲁琴街道			
白金虫	伸缩蜗兽	黄金蝴蝶鸟	蝴蝶鸟
命运蝴蝶鸟			
公都下水道			
淤泥软体兽	巨大淤泥软体兽		

战斗笔记（不包括EX类敌人）			
北克鲁琴街道			
颠茄兽	蛋蛇	三头	颠茄兽
蜜桃波姆	宝石老鼠	白翼猫	坚忍野猪
疯狂野草	猛蛇	衣冠蛾兽	瓦斯玫瑰
贝亚顿			
奥洛克斯峡谷道			
尤西斯	神速杜芭莉	劫炎马克邦	装甲车NP-Ⅱ
勇士	幼生双角兽	巨大螳螂	小恶龟
攻击野犬	电熊	双角兽	人面鸟
赤硬化巨龟			
悠米尔			
卢法斯	骑神奥尔迪涅	雪猿羊	猿羊老大
帕坦古艾			
三位一体攻击者R2	三位一体攻击者HG	帝王猎犬	领邦军士兵
方阵兵J9	神速杜芭莉	怪盗布卢布兰	克洛
卡雷贾斯			
战术壳TYPE-F	战术壳TYPE-FⅡ	战术壳TYPE-A	战术壳TYPE-AⅡ
战术壳TYPE-S	战术壳TYPE-SⅡ		
采石场			
赛斯菲	吸血草	迪格雷姆	基诺夏·赛纳克
双龙桥			
龙人·槌	勇士	明镜·长枪	帝王猎犬
领邦军兵士	哨兵XX	警示搜索者Ⅲ	领邦军军官
皇帝猎犬B	皇帝猎犬R	明镜·剑	
史匹那小径			
贪婪狼	寂静瓢虫	热辣苦番茄人	巨雷鸟
诺帝尔街道			
赤鬼蜻蜓	岩蛇	湛蓝福音	疯狂企鹅
赤面松鼠	鳄头鱼	命运纺织者	多头蛇
巨人	亚格纳加恩		
扎克森山道			
炸弹蜘蛛	幼小裸海蝶	跳舞猫头鹰	死亡镰刀手
大鹏鸟	型态兵器		
扎克森铁矿山			
利刃狮犬	猎兵·机枪	猎兵·大剑	
RF总公司大楼			
哨兵XX	警示搜索者Ⅲ	方阵兵J9	玉廉
时雨	莱杰尼克夫零式		
火灵窟			
岩浆软体兽	幽灵骚魂	火焰之尊	史尔特尔
天界判官·火炎			
精灵窟·最奥			
魔煌兵恐狼	魔煌兵沉重索命者	魔煌兵伊斯拉·力天使	古利亚诺斯·奥拉
奥洛克斯堡垒			
鹰隼	利刃狮犬	北方猎兵·机枪	北方猎兵·大剑
哨兵XX	警示搜索者Ⅲ	方阵兵J9	领邦军兵士
警备猎犬G	B·玉廉	领邦军士官	铁马
神速杜芭莉			
托尔兹军官学院			
派崔克	瑟雷斯坦	文森	莎莉法
菲莉斯	兰伯特	弗列妲	艾德儿
卡雷尔离宫			
警备猎犬G	近卫兵	铁马	近卫兵军官
G·玉廉	黑兔亚尔缇娜		
煌魔城·第一层			
黑檀木士兵像	血腥魔剑	迪萨德审判	涅比利姆
炽天使之门	天界判官	无头守卫	魔煌兵初生种
均衡之冠	神速杜芭莉	怪盗布卢布兰	
煌魔城·第二层			
黑寡妇	炼狱兔	暴君	熔岩蛇
绯红鳄蜥	绯红·赛纳克	亚巴顿	熔岩门犬
罪恶掷枪（需召唤）	陷阱师杰诺	破坏兽雷欧尼达斯	
煌魔城·第三层			
黑色烂泥	恶魔幻镜	恶魔骑士	深渊恶魔
亚德弗瑟	诺斯菲尔杜	造物者恶魔	艾尔维利亚R
劫炎马克邦			
煌魔城·绯之玉座			
冥界之柱	支配者·魔天使	NT-Ⅰ（由克洛召唤）	克洛

战斗笔记（不包括EX类敌人）			
魔女克洛提德	骑神奥尔迪涅	绯红谜团（由第二阶段的绯红的终焉召唤）	绯红的终焉
绯红的终焉	绯红的终焉		

奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作在奖杯难度上要比前作容易不少，笔记的收集在一周目之内就能够完成，对自己的操作有自信的玩家可以在一周目直接选 NIGHTMARE 进行游戏，期间如果不漏下任何收集的话在通关后就能拿到除了二周目限定之外的所有奖杯。本作有两个奖杯是二周目之后才能够拿到的，所以本作的白金至少要二周目以上才能达成。

THE LEGEND OF HEROS
白金

取得条件：获得该奖杯以外的所有奖杯。

甲零级学生
金杯

取得条件：学生阶级晋升至甲零级

凰翼红莲大勋章
银杯

取得条件：获尤根特皇帝颁赠的“凰翼红莲大勋章”

委托大师
银杯

取得条件：完成所有委托（共39件）

战斗大师
银杯

取得条件：收集战斗笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）

奖杯说明：战斗笔记的收集不包括后话和外传的部分，需要注意的是在卡雷贾斯的战斗训练，1～3级与4～5级出现的战术壳是不一样的，还有就是对战杰诺和克洛的BOSS战时他们会召唤投枪和炸弹，对战绯红的终焉第二战时它会召唤杂兵，这些需要仔细调查，所以在一开始别直接用金牛+霸道清屏，等他们召唤杂兵并调查之后再开打。

炎之料理人
银杯

奖杯说明：获得所有食谱（共22件）

爆钓王
银杯

取得条件：钓起过所有的鱼类（共24种）

人物大师
银杯

取得条件：收集人物笔记本中的所有资讯

爱书成痴
银杯

取得条件：收集书籍笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）

奖杯说明：该奖杯要求的书籍包括《帝国时报》（外加外传的《克洛斯贝尔时报·号外》）、《赌博师杰克文库版》和《赌博师杰克Ⅱ》。《黑色史书》的收集是另一个奖杯“真实历史探求者”的范畴，不包括在该奖杯之中。



宝藏猎人
银杯

取得条件：开启所有宝箱（序章~终章）

核心回路收藏家
银杯

取得条件：收集所有核心回路（共31种）

地狱之荣冠
银杯

取得条件：以NIGHTMARE难度完成游戏

奖杯说明：如果跳过HARD，直接以NIGHTMARE难度通关的话，最后能够同时入手“地狱之荣冠”和“刚毅之荣冠”两个奖杯。如果对自己没有信心的话可以考虑三周目再来拿这两个奖杯，因为二周目时可以用U物质直接在交换屋兑换塞姆利亚石碎片，而U物质的最好刷方法就是打卡雷贾斯上的战斗训练，最高级一定能够拿到6个U物质。除此之外还建议各位在梦幻回廊多刷几个超稀有回路，例如霸道、冥皇以及各种珠，最快的方法就是每层直奔黑色宝箱（在小地图上的标示是红色的）。

刚毅之荣冠
铜杯

取得条件：以HARD难度以上完成游戏

百万富翁
铜杯

取得条件：持有金钱达到100万米拉以上

奖杯说明：本作如果不刷钱的话是很容易缺钱的，因为队友多，装备贵。建议的刷钱地点是在后话的梦幻回廊，普通的宝箱有几率能拿到耀晶石或耀晶石块，攒到一定程度之后存个档，到商店里把耀晶石全部换掉，然后把身上的东西全部卖掉，等拿到奖杯之后再读档即可。

至境之珠
铜杯

取得条件：任意一个核心回路的等级提升至5级

至高之剑
铜杯

取得条件：制作出最强武器

力战之勇士
铜杯

取得条件：战斗胜利次数达到100次

历战之胜者
铜杯

取得条件：战斗胜利次数达到600次



雷光一闪
铜杯

取得条件： 发动先制/优势/奇袭攻击的次数总计达到300次

超绝秘技
铜杯

取得条件： 发动100次S战技

百花迎击
铜杯

取得条件： 阻止敌人驱动中的技巧、魔法达到100次

绚烂攻守
铜杯

取得条件： 战术奖励达到×3.0以上

八头击灭
铜杯

取得条件： 同时打倒8个敌人

连结大师
铜杯

取得条件： 任意两名角色间的连结等级达到7

追击大师
铜杯

取得条件： 追击成功500次以上

连续猛攻大师
铜杯

取得条件： 发动连续猛攻100次以上

爆裂猛攻大师
铜杯

取得条件： 发动爆裂猛攻50次以上

增幅强化大师
铜杯

取得条件： 发动增幅强化100次以上

冰魔狩猎者
铜杯

取得条件： 打倒魔煌兵伊斯拉 死天使，二周目限定

真实历史探求者
铜杯

取得条件： 解析了所有《黑色史书》，二周目限定

奖杯说明： 《黑色史书》的取得地点在流程攻略有说明，取得黑色史书后在终章突入离宫前将它们全部交给汤玛斯教官，之后在后话里找汤玛斯教官谈话获得解析后的文本，梦幻回廊出现后去本校舍屋顶找汤玛斯教官触发事件。

特优生
铜杯

取得条件： 任何一个剧情段落中获得S级评价

和亚莉莎的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请亚莉莎

和艾略特的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请艾略特

和劳拉的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请劳拉

和马奇亚斯的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请马奇亚斯

和艾玛的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请艾玛

和尤西斯的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请尤西斯

和菲的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请菲

和盖乌斯的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请盖乌斯

和米莉亚姆的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请米莉亚姆

和莎拉的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请莎拉

和托娃的羁绊
铜杯

取得条件： 在终章开头邀请托娃

奖杯说明： 在终章开头的晚上看过了角色事件之后就能够拿到奖杯，取得奖杯之后退出游戏重新读档来选择其他角色，三周目以内基本能刷完。触发事件有2个条件需要满足：1.Ⅶ组成员与莎拉的link等级在6以上，托娃和艾尔芬需要等级5以上。2.看过第Ⅱ部③的羁绊事件or突入托利斯塔前玩过BLADEⅡor突入托利斯塔后选择该角色为搭档

醒来後目睹的光景是……
铜杯

取得条件： 在艾辛格特山脉醒来，流程奖杯。

归乡~失意的尽头~
铜杯

取得条件： 完成序章 归乡~失意的尽头~，流程奖杯。

灰色战记
铜杯

取得条件： 完成第Ⅰ部 灰色战记，流程奖杯。

美丽的翡翠之都
铜杯

取得条件： 通关第二章，流程奖杯。

白银巨船
铜杯

取得条件： 完成幕间 白银巨船，流程奖杯。

红翼~苏醒的狮子们
铜杯

取得条件： 完成第Ⅱ部 红翼~苏醒的狮子们，流程奖杯。

只管不断向前
铜杯

取得条件： 完成终章 只管不断向前，流程奖杯。

占领下的克洛斯贝尔
铜杯

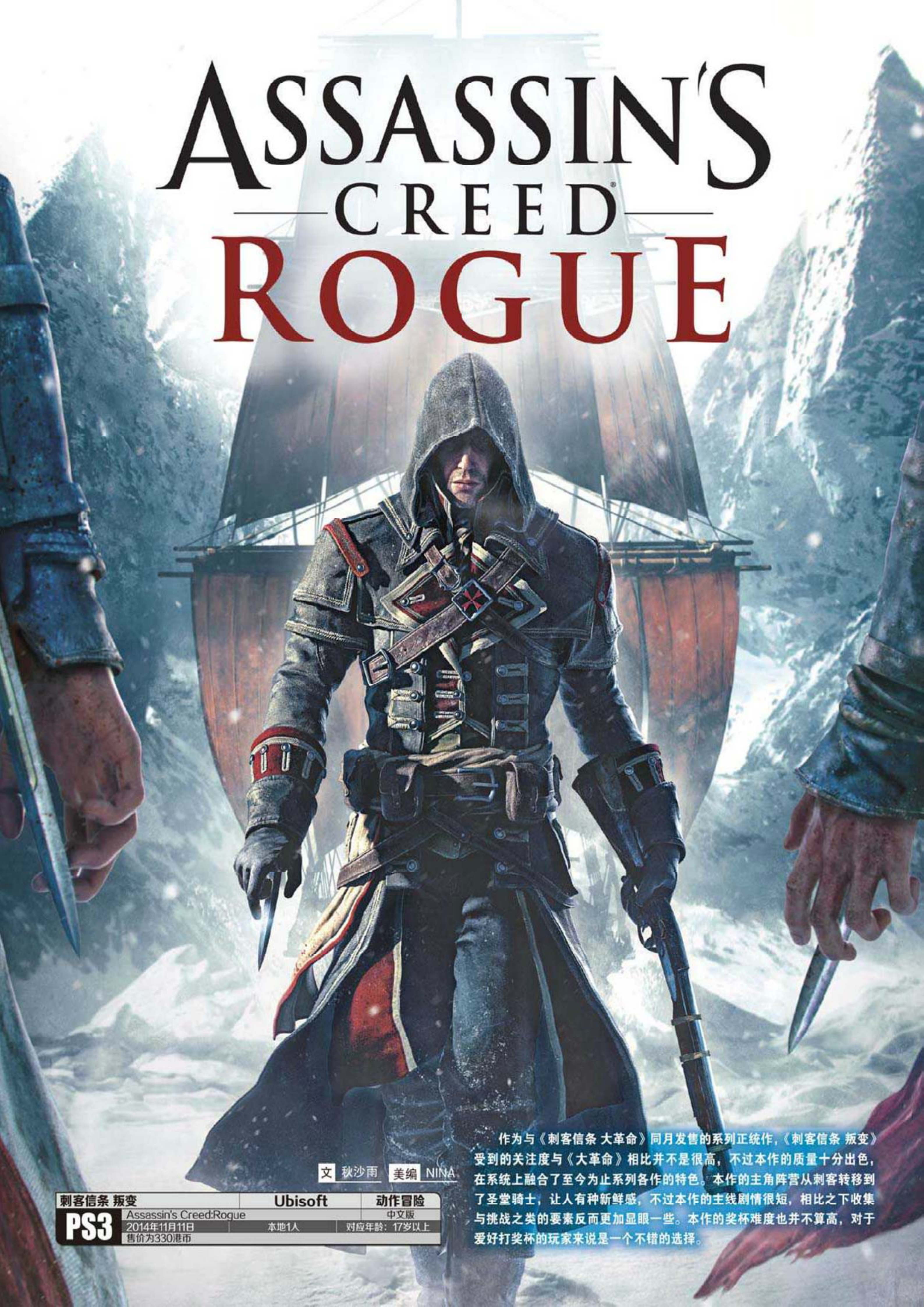
取得条件： 完成外传 占领下的克洛斯贝尔，流程奖杯。

冬日的尾声
金杯

取得条件： 完成后话 冬日的尾声，流程奖杯。



ASSASSIN'S CREED ROGUE



文 秋沙雨　美编 NINA

刺客信条 叛变		Ubisoft	动作冒险
PS3	Assassin's Creed:Rogue		中文版
	2014年11月11日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为330港币		

作为与《刺客信条 大革命》同月发售的系列正统作，《刺客信条 叛变》受到的关注度与《大革命》相比并不是很高，不过本作的质量十分出色，在系统上融合了至今为止系列各作的特色。本作的主角阵营从刺客转移到了圣堂骑士，让人有种新鲜感，不过本作的主线剧情很短，相比之下收集与挑战之类的要素反而更加显眼一些。本作的奖杯难度也并不算高，对于爱好打奖杯的玩家来说是一个不错的选择。

系统

操作

通常

按键	功能
左摇杆	移动/选择
右摇杆	转动镜头
十字键	选择/切换武器
○	落下/对话/调查/跳过过场剧情（长按）/吹口哨（在草丛里）
×	快速行走/跳跃/推开路人/标记地图
□	刺杀/快速旅行
△	使用工具/快速射击
START	打开地图
SELECT	打开菜单
L1	手动瞄准
R1	奔跑/高调行动
L2	装填子弹
R2	咨询面板
L3	进入鹰眼状态
R3	镜头归位

战斗

按键	功能
○	破防/人肉盾牌/搜刮
×	反击
□	攻击/连续击杀
△	使用远程武器/使用道具
R1	进入或解除战斗状态

水中

按键	功能
○	潜水（长按）
R1	快速游泳

航船

按键	功能
左摇杆	驾驶船只
右摇杆	移动视角
十字键↑	观看注目点
十字键→	船员开始唱歌
十字键↓	船员停止唱歌
○	放开船舵（长按）/停船/减速/互动/登船
×	加速
□	蹲下闪避/捡取
L1	瞄准
R1	发射炮击/放出燃油
L2	进入追击炮瞄准模式
R2	使用望远镜



画面说明

通常状态



①角色通缉状态与生命值
②小地图
③金钱
④操作指令
⑤目前所持武器及弹药剩余量

海战状态

①船速及通缉状态
②生命值与剩余船员数量
③小地图
④金钱
⑤操作指令
⑥目前的攻击手段



战斗说明

基本流程

本作里谢伊所使用的武器种类和《黑旗》里爱德华所使用的种类差不多，所以战斗方式也基本相同。

正面战斗

虽然谢伊是个刺客，不过在现在这种刺客都要开船收税打猎的年代，刺客跑出来与人正面战斗也不是什么稀奇事了。正面战斗时基本用到的武器是刀剑，袖剑也能够在正面战斗时发挥作用，但是伤害比起可以进行装备更换的刀剑要略逊色，唯一的好处就是速度较快。辅助类的武器可以选择补刀用的手枪或者可以扰乱敌人的烟雾弹。本作流程里正面战斗的场面不多，很多时候可以依靠暗算来达成任务条件。

潜伏战斗



刺客给人的印象一直都是在隐蔽的地方暗算敌人的角色，本作和《黑旗》一样考虑到了这点，所以给谢伊的副武器大多都是适合在暗中偷袭敌人的。在获得了昏迷吹箭和狂暴吹箭之后本作的战斗难度就不怎么大了，只要不是救人类型的任务，那么只要给敌人或者刺杀目标来一发狂暴吹箭就能躲在阴暗处慢慢等着敌人的数量减少，然后我们再上去蹭几口肉渣、捡几个补给就行了。

武器说明

本作的武器种类与《黑旗》一样，用十字键进行切换，主武器为拳头、刀剑和徒手，副武器为手枪、烟雾弹、绳镖和投掷金钱，长距离无声系武器有昏迷吹箭、狂暴吹箭与爆竹飞镖，范围类武器有昏迷手榴弹、狂暴手榴弹与破片手榴弹。昏迷与狂暴的吹箭和手榴弹的效果差不多，区别是吹箭的射击范围广但是只能作用于一个敌人，手榴弹的射程短但是可以让一小片范围内的所有敌人都陷入异常状态。副武器、吹箭和手榴弹的可携带数量可以通过制作装备来进行扩增，昏迷类和狂暴类武器的效果时间也能够通过这种方式来增加效果时间，手榴弹能够通过这种方式来扩大攻击范围。

在城市或者据点里攻击平民的话谢伊的通缉槽就会上涨，当上涨到一个阶段时就会吸引赏金猎人过来，他们很难缠，所以要小心藏身直到通缉槽自动清零。



袖剑

袖剑算是“《刺客信条》系列”一直传承下来的标志性武器了，在本作里袖剑对于近距离的暗杀十分有用，有时候刀剑也可以用来进行暗杀，不过相比起来袖剑的动作幅度小，出血量小，硬直小，在暗杀完之后也方便玩家跑路。不过袖剑也有弱点，它的攻击范围小，伤害值小，当被敌人围攻时很有可能没法打到敌人。

刀剑

刀剑的优势是体现在正面战斗上能够给敌人造成较大的伤害，在本作里，刀剑是两件能够进行装备更换的武器之一，虽然在初期刀剑的连击速度和伤害很小，但是在后期通过各种途径入手了高级的刀剑之后，哪怕玩家被敌人包围了也能够游刃有余的来进行战斗。

徒手

徒手战斗基本是用在解锁各地酒馆的方面以及完成 Abstergo 挑战的方面，徒手战斗的特点之一就是战胜敌人之后敌人不会死亡，在 Abstergo 挑战里的部分要求便是需要在敌人还生还的情况下来进行特殊攻击。不过在实战方面徒手还真是没多大用处。

手枪

在本作里能够进行装备更换的武器一个是刀剑，另一个则是手枪。在游戏里玩家使用手枪一次可以进行两次射击，两次射击结束后就需要按△键或者 R2 键来进行重新上弹，上弹时不一定需要一直站住不动，在没有障碍物的前提下边跑边上弹也是可以的。在使用手枪对敌人进行爆头时会有一瞬间的特写画面，同时还能够给敌人造成一击必杀。除此之外手枪还能够用来引爆炸药，通过装备的更换还能够调整手枪的伤害与射击距离等性能。手枪的一个不足之处就是射击时发出的声音会被周围的敌人注意到，所以在射击完之后必须马上转移位置。

烟雾弹

烟雾弹在本作里的最大用处就是当谢伊被多数敌人包围时使用它来进行突围或者解决多数敌人，在使用了烟雾弹之后周围的敌人就会暂时无法攻击谢伊，这时候将主武器换成袖剑来一个个迅速刺杀就能够一口气将大半敌人一网打尽。

绳镖

绳镖的实用性在于能够在高处牵制住正下方的敌人然后进行刺杀，不过在入手了各类吹箭之后绳镖的用途就不太大了，在 Abstergo 挑战里有部分项目是要求用绳镖达成的，这个还需稍微注意一下。

投掷金钱

投掷金钱的前提条件必须是周围有平民，否则撒了钱也没有用。投掷金钱一次会消费 10 的金钱，能够将周围的平民吸引过来阻挡住敌人或者让谢伊藏身于人群之中，在纽约地区进行探索时这个技能还是很有实用性的。

昏迷吹箭/昏迷手榴弹

昏迷吹箭和昏迷手榴弹的作用是让敌人在一定时间内陷入昏睡的状态，在该状态下玩家可以去搜刮敌人的金钱和道具，也可以上去给敌人进行补刀。在主线里部分次要目标是要求只能伤害指定目标，这时候昏迷类的武器就能够派上用场了。

狂暴吹箭/狂暴手榴弹



在《刺客信条 叛变》里，一个刺客想要做到兵不刃血的话该怎么办呢？狂暴类武器告诉玩家们，它们就是最好的选择。对敌人使用狂暴类的武器的话，他们在一定时间内会不分敌我地进行疯狂攻击，时间到了之后他们就会自动死亡，如果被其他敌人进行攻击至死的话也会停下。这类武器是进行主线时的好帮手，如果主线的要求是刺杀某个目标人物的话，只需要等到目标人物进入到射程范围内然后来一发狂暴吹箭，玩家躲在一边看好戏，等时间到了或者目标人物被其他杂兵打死之后即可完成任务。不过在进行救人类的人物时狂暴类的武器要谨慎使用，因为进入狂暴状态的敌人是会杀死平民以及其他 NPC 的。

爆竹飞镖

爆竹飞镖的作用是将周围的敌人吸引到一定的位置，这时候玩家就可以趁机继续前进或者发射手榴弹来将敌人一网打尽。把爆竹飞镖打在敌人身上的话也有这样的效果。

破片手榴弹

破片手榴弹简单来说就是一般的手榴弹，除了可以用来攻击敌人之外，还能够将一些门炸开。

武器的购买与装备的制作

在本作里，能够进行更换的武器只有刀剑和手枪两种，这两种武器能够在船长室或者武器店进行购买。部分武器能够直接花钱购买，而部分更高性能的武器则需要玩家完成特定的收集要素或者达成特定的条件之后才能够获得，例如奖杯要求的当地土著的护甲和圣骑士护甲等。

装备制作的用途在于增加玩家副武器们的可携带数量上限、增加副武器的威力、增加血槽上限等等，同时还能够利用动物的骨头来自己制作副武器。装备的制作需要用到各种动物和鱼类的毛皮，毛皮通过狩猎获得，在后期则可以直接在武器店进行购买，不过价格偏高。

海战

海洋探索

本作的海洋探索和《黑旗》基本相同。在航船过程中，玩家按×键可以调整航行速度，航行速度分为停止、半帆、满帆与旅行速度四个阶段，半帆最慢，旅行速度最快。不过在速度快的情况下进行船头方向的调整就会变得有些困难，这时候需要将速度切换至半帆或者停止来重新调整方位。在海上航行时的航行速度还会受到风向的影响，如果处于顺风的状态那么航行速度就会变得更快，反之就会变得更慢。

在航海期间玩家有时候能够看到漂浮在海面的物资或者在刚刚沉没的船位置有落难的水手，这时候按下□键即可进行捡取，或者用船直接碰上去也能够拿到。

在北大西洋航行的期间经常会看到冰山，这些冰山能够用炮击打掉，在冰山沉没的瞬间它们还会对周围的船只（包括莫琳根号）造成伤害。不过冰山沉没后一定几率能够在原地捡到一些物资。

当莫琳根号来到某个据点附近时，据点前就会出现一块白色的区域，玩家长按○键即可停泊船只。



战斗流程

当玩家攻击敌船或者在警戒区内被敌船发现时就会进入战斗状态，玩家转移到不同的方向按住L1键即可进入瞄准模式（追击炮是L2键），R1键是发射炮弹。当敌船冲撞过来时要按住□键蹲下防止冲击，如果是大型船只对莫琳根号进行冲撞的话，那么敌人很有可能会登上莫林根号。反之，当敌船的血槽降至红色区域时，将莫琳根号移动到敌船旁边的白色区域，长按○键即可登船，只要达成任务的要求即可缴获船只。缴获到手的船只有三个用途，一个是用来修理莫琳根号，莫琳根号有三个大阶段的血槽，利用敌船进行修理的话能够恢复一个大阶段的血槽，一个是将其编入我方的舰队里，这样就能够在地图海战模式里进行使用，一个是简单粗暴地直接卖掉，在银行功能开启前这是最好的赚钱手段。



在航海期间，玩家一定几率能够遇到奴隶船，解放奴隶船的要求是先打掉旁边的两艘护卫船，然后登上奴隶船，达成任务条件。获得奴隶船的好处是可以拿到幸存奴隶数量×10的金钱以及一定数量的船员。

在后期谢伊加入圣骑士团之后进行海战的话会出现通缉状态，周边范围就会变成警戒区，当通缉状态达到一定程度的话还会把赏金猎人的船给吸引过来，如果不想战斗的话就必须尽快脱离改地区然后找个据点，过一段时间等通缉状态清零即可。

装备与外观

在船长室或者据点的商店里可以进行莫琳根号装备的升级和外观的更换。外观的更换需要消耗金钱，装备的升级不仅需要花钱，还需要消耗物资，物资的获得除了在海上捡取和海战胜利之外，还能通过在地图上寻找收集要素“繁荣”和洗劫补给地点来进行获得。莫琳根号每个装备的最后一个阶段升级都需要蓝图才能够进行，蓝图位于各据点与城镇之中。



武器说明

船首卡龙炮

将视角转移到正前方按下时L1键就能够使用船首卡龙炮，可攻击范围是正前方的敌人，在前中期，船首卡龙炮是最主要的攻击手段，在获得迫击炮之前，它还是范围最远的攻击手段。

侧舷炮

将视角转移到左边或右边时按下L1键就能够使用侧舷炮，侧舷炮的特点是攻击次数多，在后期还能够通过升级来增加侧舷炮的数量和特殊效果。如果一直按住L1键的话，侧舷炮的发射轨道就会越来越窄，在这种状态下命中敌人的话就能够给敌人造成更大的伤害。

重弹

将视角转移到左边或者右边直接按R1键发射就能够使用重弹，这是在敌人在莫琳根号旁边近距离的情况下可以使用的最好武器，杀伤力也十分可观。

迫击炮

玩过《黑旗》的玩家对于迫击炮的威力一定印象深刻，在本作里迫击炮的威力依旧强大。按住 L2 键即可进入迫击炮的瞄准模式，迫击炮的杀伤力和攻击范围是海战所有武器里最强大的，也因此它也受到了一些限制例如在炮弹发射后大约过 2 秒才会落下、装填时间长、近距离无法攻击等等，迫击炮一般是用来对付要塞以及血槽很长的敌人。

燃油

将视角转移到后方时时按下 L1 键就能够使用燃油，燃油能够在海面上燃烧一段时间，在逃离时可以用来拖延时间。

撞角

当莫琳根号与敌船距离十分接近的时候开最大的速度，对准敌船再按一次 × 键即可使用撞角来进行撞击。

转轮炮

按下 R2 键就能够自动发射轮转炮，轮转炮对敌船造成的伤害不大，不过当敌船上出现弱点或者海面上出现鱼类时可以使用轮转炮来进行攻击。轮转炮在登船后也能够使用，登船之后玩家来到船头或者船尾可以直接操作轮转炮来进行攻击，使用轮转炮时也不用担心射程的问题，在后期的登船战基本上用轮转炮就能够解决，不过登船时轮转炮的炮弹和海战时不一样，是有数量限制的。

地图海战

当拿下了纽约最初的区域之后就能够进行地图海战，地图海战的船只通过一般海战时缴获来获得。地图海战的流程是先进入海战来将各地区的危险度降低，海战时如果敌人太强的话还能够使用一次火药桶，战胜后危险度变成安全，派船出去，等过一段时间船回来之后就能够获得金钱奖励以及其他的特殊奖励。



探索要素

挑战

在各据点和城镇里偶尔会出现挑战任务，需要玩家狩猎指定的猎物或者在时间内找出隐藏起来的刺客等等，胜利后能够拿到金钱奖励。



支线

本作里的支线大多都是随机出现的，在海上有奴隶船、拯救友军船只、堡垒攻略战等等，在据点里有据点攻略战、平民救出战等等，当玩家靠近时画面左边就会出现支线的提示。



俯瞰点



当玩家抵达一个新区域时，登上俯瞰点进行同步就能够看到该区域的绝大多数隐藏要素，包括各种收集要素。

狩猎

陆地狩猎



在部分地区里是有野生动物存在的，进行狩猎就能够获得动物的皮毛和骨头，皮毛可以用来制作装备，骨头可以用来制作各种吹箭或手榴弹。陆地狩猎的动物分为草食类和肉食类两种，草食类看到谢伊时会逃跑，肉食类则是会主动发动进攻。直接追猎物是不明智的，陆地狩猎时建议躲在草丛或者从树上进行空中刺杀。

捕鱼

在海上大地图各处会随机出现鱼类的标志，接近后长按○键就能够开始捕鱼，在捕鱼状态下长按○键就能够回到船上。按住 L1 键就能够举起鱼叉蓄力，按下 R1 就能够发射鱼叉，当鱼叉插中目标时船就会被鱼拉着跑，在北大西洋进行捕鱼时海面上很大几率会有冰块，当船准备装上冰块时按住□键就能够躲掉防止受伤，如果没来得及的话鱼就会挣脱鱼叉从新开始游动，玩家的体力就会下降。当鱼从拉着船跑恢复到平时的状态时，最开始会对玩家发动一次进攻，同时这也是一次绝佳的攻击机会，当鱼靠近时看准时机和位置射出鱼叉就能够免于被鱼进行攻击。需要注意的是鱼叉的数量是有限制的，鱼叉用完的话只能够回到莫琳根号。船的耐久力、鱼叉的威力和鱼叉数量都能够通过给莫琳根号升级来进行上限增加。



整修

当玩家在纽约占领了帮匪总部或者在其他两个地区占领了堡垒之后，该地区就归属于玩家的阵营，这时候各地就会出现整修的标志，玩家来到该地去与 NPC 进行互动，消耗船的物资和金钱就能够进行整修。整修不仅仅影响到奖杯的获得，还会影响到银行的收入。

银行

当谢伊来到纽约占领了最初的地区之后就能够开启银行功能，想必玩过系列历代作的玩家对这个功能并不陌生。银行每隔一段时间就会增加一次收入，共能够累积四次，四次之后银行就会处于饱和状态，这时候玩家最好回到纽约各地区的据点或者来到莫琳根号的船长室从银行里拿钱。提升银行收入的途径为占领新地区以及刚才提到过的整修系统。



Abstergo 挑战

Abstergo 挑战可以看做是本作内置的奖杯系统，本作共有 70 个 Abstergo 挑战，达成白金的要求至少需要完成 60 个挑战才行。Abstergo 挑战会从各方面来对玩家的游戏进行情况进行记录，当达成一定数量的 Abstergo 挑战之后就会解锁密技。密技可以看做是本作的内置金手指，包括锁薛、子弹和炮弹无装填时间、航海时永远是顺风等比开作弊器还 BUG 的内容，不过开启密技之后游戏就不会存档，收集的进度也不会直观地显示出来，建议各位还是乖乖地按照游戏规则来进行游玩。本作里有四个奖杯是和密技有关的，其中一个“老兵”密技是要求完成 60 个 Abstergo 挑战才能够获得，所以各位想要白金的话，平时在探险时不妨多做一下 Abstergo 挑战。



流程

序列 01

记忆01 风的方向

开始是操作教程，一路跑到尽头的树干上跳下进行刺杀。和基友汇合后前往拉维伦德莱的营地，进入战斗教程，之后就是战斗任务。

次要目标 ①保持不被英军守卫发现②杀光英军守卫



要点就是跳入草丛中将右边的两个英军干掉之后，爬上树来到左边一次性刺杀两个英军然后干掉最后一个。之后游泳到船边将靠近边缘的敌人干掉之后再改掉船舵旁边的英军，从箱子上爬上去，从上跳下将敌人迅速干掉，解救我方人员后进入航海模式。前往目的地进入海战教学，击败所有敌船即可。

现代章节1

剧情后进入现代部分，来到电梯旁触发剧情，按下 × 键可以打开地图，然后前往地图所示的机房，按下○键开始解谜，需要将激光照亮球的所有部分，L1/R1 可以切换发射激光的圆环。然后可以在各电脑上解谜来进行系列系列各作关键剧情的回顾。现代篇的收集要素有电脑修理和平板电脑文件，电脑的位置比较显眼，平板电脑就得仔细找。



记忆02 课程与启示

前往目的地，分别与霍普、连恩和肯瑟沃斯学习枪法、暗杀和打猎。

次要目标 ①在霍普课程期间保持不被发现②在40秒之内完成连恩的课程



完成训练后和阿基里斯对话然后去找连恩，开始大航海时代（误）。

记忆03 谍影行动

前往乔伊港和间谍雷切西尔对话开始主线，前往西部的区域，找到目标的船只，进入海战的教学，将敌船打至瘫痪状态后登船杀 5 个敌人，想要达成次要目标的条件的话建议直接用枪射。



次要目标 登船期间别让生命值损失超过50%。

海战之后前往佩尔塞，这时候可以升级船只了。升级完毕之后前往北边的目的地，路上干掉五条敌船。想完成次要目标的话就别登船，所有船用炮轰沉。

次要目标 在3分钟之内击沉船舰。

来到安蒂科斯蒂与间谍见面，前往里弗瓦利。

记忆04 请勿进入

来到双湾触发剧情，回到船上进入西南方向的海域，要再没有被发现的情况下跟踪货船，靠着左边走触发剧情之后在附近上岸。前进至弗农山，来到敌船调查货物，获得装备气动枪。进入



花园宴会寻找华盛顿，一旦被发现就算是失败。

次要目标 用气动枪的狂暴吹箭使敌人狂暴4次

进入蓝色区域后使用鹰眼找到华盛顿触发剧情，前去刺杀华盛顿。次要目标的要求虽然说是混入人群，其实只要躲在树丛里在没被发现的情况下给华盛顿来一发狂暴吹箭就能解决了。

次要目标 混入人群时杀死华盛顿

战斗之后立刻逃离现场，在莫琳根号被击沉之前回到船上握住船舵，逃离这片海域返回匿名状态，最快的路线是北边太阳堡海域。

序列02

记忆01 一场小小的胜利

剧情后回到北大西洋，前往圣约翰触发主线，获得转轮炮。来到西南方的海域，遇到目标的船只后一路追击，路上有四艘敌船出现，将它们都击沉。次要目标的达成条件是先将大船干掉，然后按 R2/RT 处理剩下三艘小船即可。



次要目标 用转轮炮摧毁2艘炮艇

前往特拉诺瓦，上岸后获得绳镖，在目标就在营地，干掉旁边的杂兵后从左边跳到上方给史密斯来一发刺杀即可。战后获得燃油。

次要目标 使用空中刺杀来杀死史密斯

记忆02 我们代表人民

前往里弗瓦利的奥尔巴尼，来到酒馆附近干掉里面的敌人之后开通酒馆系统，和连恩对话开始主线，来到广场见到富兰克林。

次要目标 不被发现地偷偷潜入议会



杀死信使后来到右边的五角大楼（误），想要达成空中刺杀的话建议把上层右下角周围的敌人都清理干净，然后等沃德罗普在右下角停下时跳下去刺杀即可。

次要目标 用空中刺杀来杀死沃德罗普

记忆03 赋予光芒

前往断头谷触发主线，帮富兰克林拿回他的避雷针，来到地图标示的区域用鹰眼寻找目标，目标任务就在中间的棚子里，引起骚动之后一路跟踪他，想要达成次要目标的话在过桥后得注意屋顶的敌人。



次要目标 别被发现了

来到营地尽头触发对话后暗杀目标，打开箱子拿回避雷针，回去和富兰克林报告。回程时不游泳就能达成次要目标的条件。

次要目标 别游泳

记忆04 愿主垂怜

到双湾和阿基里斯等人对话触发剧情，剧情后来到教堂使用鹰眼观察四周墙壁，爬上墙壁解除机关，最后一个机关在中间的正上方。机关触发完毕后进入神殿，拿到圣物后里斯本崩坏，一路逃出去。



记忆05 自由意志

潜入庄园，从天台进入屋里，从抽屉里盗取文件。一路逃跑，如果想要完成次要目标的话就要注意中途的树烧起来时别靠近，然后一本道地冲到终点，中途多用跳跃来摆脱敌人，被敌人扑倒时是不掉血的，所以被扑倒后继续跑就行了。



次要目标 ①不伤害敌人②自己无伤

不完整的记忆 记忆01



剧情后切换到 20 年后的谢伊，在三个敌人杀死富兰克林之前将他们干掉。

现代章节2

到办公室触发剧情，乘坐电梯前往 1 楼去修理服务器，在 1 楼有几台电脑和平板电脑，别忘了收。





序列03

记忆01 正确的颜色

醒来后居然来到了纽约，从屋子出来解决两个敌人，出门后触发追逐战。

次要目标 躲过一开始敌人放出的烟雾



来到冒黑烟的屋子，目标时杀死领袖并砍倒旗帜。想要达成次要目标的话，最开始优先解决屋顶和展望台的敌人，解决首领时要注意别被他的枪射中。

次要目标 别被敌人的枪射到

从银行箱子取钱，然后一路跟着走，开启整修系统。

记忆02 自寻死路

回到屋子触发剧情，需要在三分钟内救出目标，射断绳子不算难，需要引爆的木桶是红色的。

次要目标 ①射断绳子避免吉斯特被吊死②用爆竹引爆木桶



紧接着需要杀光所有的潜行者，记得常用鹰眼来确认目标，共有6人。然后爬上莫琳根号拆掉旗子，船再次回到我们手中，在船长室里可以进行银行的收钱行动了。

记忆03 境遇

在里弗瓦利的奥尔巴尼触发主线，前往韦尔特谷。来到哨站用鹰眼找出钥匙管理人，干掉后去搜索仓库。想要达成次要目标的话需要清理周围的敌人然后来到高处使用绳镖干掉管理人。

次要目标 用绳镖吊死钥匙保管人

回到船长室，装备迫击炮，前往要塞干掉3个炮塔，上岸后干掉两个哨兵，然后前往情战室触发BOSS战，防反BOSS的三连击之后他会出现硬直，这时候就是反击的机会。要达成次要目标的话就要善用手枪。

次要目标 无伤杀死雷切西尔

回船上之后开启海战系统。

记忆04 亲近你的朋友

回到纽约的曼哈顿下城触发主线，抵达目的地之后跟着门罗，获得榴弹发射器。前往目的地摧毁3个有毒物品。次要目标的第一个要求很简单，利用炮竹将3个敌人吸引过来然后来一发破片手榴弹就可，第二个要求除了用手榴弹之外一般的昏迷吹箭也是算在内的。3个有毒物品都处理掉之后要在时间内逃离该地区。

次要目标 ①用一颗手榴弹杀死3名守卫②让10名敌人沉睡



序列04

记忆01 荣誉与忠诚



前往里弗瓦利的莱玛罗约触发主线，进入敌人的势力范围内寻找门罗的下落，一路上要时刻用鹰眼来查看埋伏的刺客。

次要目标 无伤

与门罗汇合之后前进一段路触发战斗，保护好门罗，战斗完成之后去高台，需要杀死9个狙击手。想要达成次要目标就得时刻用鹰眼确认埋伏的刺客，活用爆竹飞镖和狂暴飞箭的话就没什么难度。

次要目标 别被发现

继续前进再次触发战斗，建议先解决上方的3个狙击手，然后在时间内赶回船上。

记忆02 护甲与剑

去原始森林与门罗对话开始主线，首先前往奥特金尼，干掉将领并降下旗帜即可。然后前往对面的欧兰达，救下12个村民，当村民被杀死到一定数量的话任务会失败。

记忆03 伤痕

前往奥尔巴尼海域开始主线，去往奥尔巴尼，想要达成次要目标的话一路上尽量避免与敌人正面战斗，嫌麻烦的话直接一路爬屋顶过去。

次要目标 远离战斗



抵达目的地之后杀死12个敌人，剧情之后是BOSS战，尽快用轮转炮来打，否则经过一段时间的话BOSS很有可能会自己死掉……

次要目标 使用轮转炮杀死BOSS

战后在时间内回去找门罗，将他带出着火的屋子。

现代章节3



乘坐电梯前往15楼和妹子对话之后去修理服务器，现在可以进入第二等级权限的房间了。

不完整的记忆 记忆02

前往指定地区寻找富兰克林，干掉周围的4个敌人之后一路护送富兰克林，中途有3个区域，里面分别有1个敌人，使用鹰眼将他们找出来之后干掉。

次要目标 用空中刺杀来杀死3个罪犯



之后找出隐藏在地图范围内的5个敌人，地面有2个，屋顶有2个，还有1个隐藏在草堆里。

次要目标 在2分钟内杀死所有罪犯

序列05

记忆01 战舰

前往红湾堡触发剧情，跟着两艘船前进，触发战斗。想达成次要目标的话就一直用迫击炮吧，这艘船的迫击炮是没有数量限制的。

次要目标 使用迫击炮击沉10艘船

将第一批船击沉之后再次开战，上一个次要目标要求的敌船是不够数量的，这里是要将所有的船数量都算在内。次要目标比较难达成，在第二轮和第三轮的火船很多，这里建议用一般的炮击或侧舷炮来打，因为迫击炮的装填速度很慢，容易赶不上火船的速度。

次要目标 别让火船撞上来



记忆02 虚张声势

前往里弗瓦利的布兰克堡海域触发主线，前往松树岛，中途绕过巡逻船来到岛的背面上岸，找到阿德瓦勒触发剧情，返回莫琳根号掌舵。这仗比较难打，建议用侧舷炮来打，然后用转轮炮攻击弱点，除了要小心迫击炮之外还要注意一下敌人的冲撞攻击。

次要目标 别让莫琳根号被迫击炮击中



上岸后前往目的地，想要达成次要目标的话一路上要尽量闪躲，用昏迷吹箭和手榴弹来处理挡路的敌人，不建议使用炮竹和狂暴系的弹药。

次要目标 只杀死阿德瓦勒

序列06

记忆01 抢劫



去海滨触发主线，追杀两个帮匪分子，潜入帮匪群中，打开藏宝库的门搜刮10000金钱，如果要达成次要目标的话建议先自己手动解锁两扇门。时间到了之后会有4个赏金猎人出现，正面打是不明智的，建议绕路跑然后将一部分吸引过来，用炮竹吸引注意力之后用炸弹一网打尽，不想打的话就跑到一个隐蔽的地方躲起来，等一分钟后赏金猎人自己就会走了。东西全拿完之后就去砍倒旗帜，逃离这块区域。

次要目标 ①搜刮要塞的每一个宝箱②解锁2道藏宝库的门

记忆02 钢铁之吻

前往格林威治触发主线，一路跟着海尔森走，中途有几场战斗，从屋顶进入屋内，剧情后逃离仓库，想要达成次要目标的话就必须注意别摔倒地上去。

次要目标 别让有毒的烟雾伤到

出来之后需要不停地跑动，否则体力会不断下降。次要目标的要求和之前一样，只要不正面冲突就行了。



次要目标 远离战斗

之后进行一场追逐战，霍普来到港口会停下，这时候建议先用狂暴手榴弹解决门口的杂兵，然后用枪来不断进行远近距离的切换战斗。

记忆03 我们有自己的法则

前往北大西洋的佩尔塞触发主线，往安迪科斯蒂的方向前进，接下来就要找人。想达成次要目标的话一路上尽可能地避免与敌军正面战斗。

次要目标 避免公开冲突

找到领袖后将其打败，拿到地图之后一路冲回莫琳根号，迅速离开该海域。

次要目标 不杀死敌兵

记忆04 冷火



前往红湾堡触发主线，继续前进击沉舰队，这里可视范围比较小而且可移动范围较窄，躲炮火时要小心一些。剧情之后需要在范围内找出隐藏的敌人，想达成次要目标的话建议先把周围的冰山炸了。

次要目标 别撞到冰山上

将敌船打瘫之后登船，想达成次要目标的话站在莫林根号的高台上给他来一发狂暴吹箭即可。

次要目标 无伤

记忆05 荣誉不要归予人

前往北部触发主线，一路前行进入神殿，中途有一个地区是会出现障壁的，一旦碰上去就会掉血，从右边一路爬墙，然后来到中间的柱子，围着爬四分之三圈就能够继续前进了。来到中心触发剧情之后就是一段追逐战。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

次要目标 别撞上能量光束墙

穿过一段路之后就会落入地底，中途连恩会停下来用枪射击，这时候之前的次要目标就算是达成了，第二个次要目标的要求是躲，因为这里目前是伤不到连恩的，所以一路跑一路躲是最好的选择。最后连恩会停在出口，一边看准他的硬直时间一边往前冲，最后来一发空中刺杀即可。



次要目标 别被连恩射到

剧情后返回莫琳根号。

现代章节4

乘坐电梯前往地下1楼，修复好服务器到终端机上上传资料，解锁第三等级限权，这时候可以进入每个楼层的所有房间了。



不完整的记忆 记忆03

来到凡尔赛宫，从旁边的窗口进入里面，需要注意的是一旦被发现就会GAME OVER，所以路上一定要小心，在路上可以看到《刺客信条 大革命》正太时期的男女主角。





来到走廊尽头后刺杀目标，本作到此结束。预知后文还请去玩《刺客信条 大革命》。



Abstergo 挑战

类别	挑战
孤狼	同步5个俯瞰点
	使出10次暗杀
	使出10次空中刺杀
	从躲藏处杀死10名敌人
	完成所有拦截刺客任务
	攀爬总高度达500公尺
	使出5次双重暗杀
	利用混入或隐蔽脱离公开冲突10次
	从45公尺高的地方跃入水中
	利用绳镖将5名敌军吊死
	让狂暴的敌人杀死10名敌军
	完成所有拦截刺客任务
私掠者	购买3次船舰升级
	使用转轮炮击沉船舰
	虏获3艘船舰
	掠夺6座仓库
	夺占3座要塞
	使用撞角击沉1艘船
	解锁5间酒馆
	拥有5个不同的船首像
	击败3艘军舰
	在未触发警钟的情况下掠夺3座仓库
	完成2场传奇战技
	航行里程达120海里
侦察兵	收集10个Animus碎片
	收集到圣殿骑士地图
	收集维京人的护甲碎片
	收集50个Animus碎片
	到过15个不同的地点
	收集到圣殿骑士所有的地图
	收集到维京人所有的护甲碎片
	收集到全部200个Animus碎片
	同步所有的俯瞰点
	找到所有的石洞壁画
陷阱猎人	剥下5张动物皮
	用袖剑杀死1只加拿大山猫
	用鱼叉杀死海中动物
	驯服5只狗
	剥下15张动物皮
	用鱼叉杀死5只海中动物
	制作5中英雄升级物品
	杀死1匹黑狼
	制作所有英雄升级物品
	剥下每一种动物的皮
	用鱼叉杀死每一种海中动物
战士	用手榴弹杀死3名敌人
	对3名敌人完成刺杀连段
	杀死5名潜行者
	以爆头方式杀死5名敌人
	10秒内杀死5名受到烟雾弹影响的敌人
	对5名敌人完成刺杀连段
	每种武器都用来杀死敌人过
	用手榴弹杀死8名护卫
	以爆头方式杀死30名敌人
	对7名敌人完成刺杀连段
	让3名敏捷的守卫缴械，并用他们自己的武器杀死他们
金融家	偷到200金钱
	搜刮10具尸体
	拥有5000金钱
	整修1栋建筑物
	在海战中解救1条贸易航线
	在海战中完成所有的贸易任务
	整修5栋建筑物
	花掉70000金钱
	整修所有的建筑物
	拥有150000金钱
	在海战中解开所有的港口
表现	同步率达25%
	同步率达50%
	同步率达100%

密技

需要注意的是，一旦开启了密技之后游戏内容就不会进行保存，很多收集类的奖杯也无法拿到，不过如果一次性玩至通关的话部分奖杯还是能够获得的。

密技名称	作用	所需Abstergo挑战完成数
永恒不朽	谢伊跟莫琳根号永远不会遭受损伤	5
聚宝盆	将让谢伊跟莫琳根号有无限的弹药，你甚至不需要重新装填	10
仙女火药	武器在陆地上和在海上都不用需要再重新装填	15
灰人	谢伊就永远不会被发现 — 触怒敌人时他会被直接攻击，不然就是完全无视於他的存在	20
风中法师	进行航行时，风都会从莫琳根号的後方吹来（即为顺风风向）	25
烧死他们!	燃油的火势会比较猛烈，造成的伤害也越大	30
时间暂停	日夜交替的时间循环将会被固定在只有白天或黑夜	35
雷电之王	当玩家进入公开冲突，天气就会变得风雨交加，而只要玩家每击杀一个人，便会出现打雷闪电的效果	40
大嘴巴	谢伊偶尔会讲出粗俗的的台词	45
猎杀	充满敌意的船舰会络绎不绝的要来猎杀玩家	50
坚忍不拔	谢伊与莫琳根号都不会回复生命	55
通缉	就算玩家一直待在不重要的区域，守卫还是会不断发现到他	60
老兵	游戏会将所有守卫的原型尽可能换成最困难的组合	65
卡利契的礼物	船上到处都会是骷髅成员	70

圣殿骑士团的藏宝图与神器

藏宝图所在地	神器所在区域	神器坐标
格林威治	纽约	517,-227
塞普丁修拉	纽约	721，-270
海滨	里弗瓦利	52，-724
圣尼古拉斯	里弗瓦利	224，-259
巴斯克港	里弗瓦利	252，-624
原始森林	里弗瓦利	515，-206
旧卡里尔	里弗瓦利	529，-777
圣约翰	里弗瓦利	552，-893
奥尔巴尼	里弗瓦利	574，-285
曼哈顿下城	里弗瓦利	685，-575
松树岛	里弗瓦利	788，-549
国王农场	里弗瓦利	876，-54
赛菲尔	北大西洋	134，-739
欧尔度诺德	北大西洋	218，-56
梅尼耶港	北大西洋	300，-143
断头谷	北大西洋	370，-482
哈利法克斯	北大西洋	428，-757
史代文森农场	北大西洋	487，305
圣但尼山	北大西洋	556，-591
梅尼耶港	北大西洋	591，-347
欧兰达	北大西洋	635，-446
安蒂科斯蒂	北大西洋	724，-176
圣安东尼	北大西洋	784，-480
东村	北大西洋	948，-933



奖杯攻略

奖杯总数	47	铜杯	30	银杯	14	金杯	2	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

《刺客信条 叛变》对奖杯的难度要求不高，除了部分奖杯需要些运气成分之外，其他的都能在流程期间或通关后解决。在通关后玩家可以自由探索各区域，在那时候就可以尽情地拿各种奖杯了。

白金奖杯 白金
取得条件：获得该奖杯以外的所有奖杯。

太平日子 铜杯
取得条件：完成序列1，流程奖杯。

青春的结束 铜杯
取得条件：完成序列2，流程奖杯。

结交新朋友 铜杯
取得条件：完成序列3，流程奖杯。

挑选团队成员 银杯
取得条件：完成序列4，流程奖杯。

传奇人物总是后继有人 银杯
取得条件：完成序列5，流程奖杯。

兄弟会的分裂 银杯
取得条件：完成序列6，流程奖杯。

想方设法 银杯
取得条件：完成不完整的记忆，流程奖杯。

始终都是圣殿骑士 金杯
取得条件：完成整个游戏，流程奖杯。

是我做的吗? 铜杯
取得条件：完成现代章节1，流程奖杯。

他还没死，对吧? 铜杯
取得条件：完成现代章节2，流程奖杯。

值得投入的志业 铜杯
取得条件：完成现代章节3，流程奖杯。

送出一则消息 铜杯
取得条件：完成现代章节4，流程奖杯。

事先所有同步 银杯
取得条件：在所有的主要任务中完成100%的同步。
奖杯说明：完成所有主线任务及各记忆的所有次要目标。

占领所有帮匪总部 银杯
取得条件：占领所有帮匪总部。

潜行杀手 铜杯
取得条件：反击30个潜行者。
奖杯说明：在城镇里行动时很有可能会遇到潜行者，进入鹰眼状态可以确认他们所在的方向，靠近他们的藏身之处时他们就会进行偷袭，当他们攻击时连按○键即可反击。

地产大亨 铜杯
取得条件：完成所有的整修。
奖杯说明：进行整修的前提条件必须是占领了该区域之后。整修除了需要钱之外还需要各种素材。

敬业的员工 铜杯
取得条件：完成35项Abstergo挑战。

幻影女王 银杯
取得条件：完成莫琳根号的升级。

露营者 铜杯
取得条件：劫掠20个补给营地。
奖杯说明：掠夺补给营地之后离开并隔一段时间后会自动刷新成被占领的状态，手头宽裕的话可以通过酒馆来获得可进行劫掠的补给营地消息。

你得就是我的 铜杯
取得条件：劫掠20个护航舰队。

想都别想 铜杯
取得条件：使用防毒面具对抗20颗烟雾弹。

修理工 铜杯
取得条件：修理了现代章节的全部20台电脑。

地图绘制师 铜杯
取得条件：到过了地图标注的所有地点。

古代的英雄 银杯
取得条件：获得当地土著的护甲。
奖杯说明：需要集齐7个原住民图腾，前往里弗瓦利的欧兰达，前往主线里尊者曾带着谢伊来到过那扇门前，打开门即可获得护甲。

往日的骑士 银杯
取得条件：获得圣殿骑士护甲。
奖杯说明：需要集齐圣殿骑士团的藏宝图，并根据藏宝图的位置找到24个神器。然后前往北大西洋的赛菲尔，在915，-340的位置开门即可获得护甲。

全球信使 铜杯
取得条件：在海战中完成17个剧情类任务。

碎片收集者 铜杯
取得条件：收集到了所有的Animus碎片。

占有 铜杯
取得条件：在其中一个地区完成了所有的收集与活动。

为了帝国而战！ 银杯
取得条件：占领所有堡垒。

我要定了 铜杯
取得条件：占领所有聚落。

北大西洋的大师 金杯
取得条件：完成所有的传奇战役。
奖杯说明：在北大西洋有4个传奇战役，每场战斗都是海战，所以建议各位玩家开始进行传奇战役之前先将船只升级完毕并确定自己熟悉海战操作之后再去进行传奇战技。

爽毙了 铜杯
取得条件：撞破100座冰山。
奖杯说明：直接用船去撞100座冰山。

破冰者 铜杯
取得条件：穿过500米的冰原。
奖杯说明：冰原指的是在海面上的那层浮冰，最简单的方法就是进行2、3次序列2的记忆1，在该流程之中有很长一段海路是有浮冰的。

自由斗士 铜杯
取得条件：施放300名英国战俘。
奖杯说明：在航海期间一定几率可以遇到奴隶船，干掉旁边的两艘护卫船然后登船即可解放奴隶。每艘奴隶船都有100个奴隶，如果在战斗时不小心打到了奴隶船，那么奴隶就会死去几个，所以战斗时一定要格外小心。

独角兽杀手 铜杯
取得条件：捕到独角鲸。

防御第一 铜杯
取得条件：被敌军登船后取得胜利。

拒绝 铜杯
取得条件：反击10次空中突袭。
奖杯说明：操作与奖杯“潜行杀手”一样，不过“拒绝”要求是必须是在屋顶上的隐藏敌人，在纽约里遇到的可能性比较大。走到他们下方一直按○（A）键反击即可。

山丘之王 银杯
取得条件：探索完所有的山丘与冰洞。

忍者 铜杯
取得条件：在没有被发现的情况下占领一个哨站。

瞬间发狂 铜杯
取得条件：用狂暴手榴弹同时让5个敌人陷入狂暴状态。

午睡时间 铜杯
取得条件：用昏迷手榴弹同时让5个敌人昏睡。
奖杯说明：以上两个奖杯可以利用炮竹飞镖将5个敌人吸引过来之后再扔手榴弹，通关后可以找补给营地之类的地方来想办法达成条件。

这是我的战争 银杯
取得条件：完成所有的拦截刺客任务。

追捕猎物 铜杯
取得条件：在只用密技“猎杀”并未处于濒死状态的情况下在北大西洋击沉10艘敌船。

我很持久 铜杯
取得条件：在只用密技“坚忍不拔”并未处于濒死状态的情况下在北大西洋击沉10艘敌船。

供应商 银杯
取得条件：在只用密技“老兵”的情况下接管10处大型补给营地。

杀人机器 银杯
取得条件：在只用密技“坚忍不拔”并未处于濒死状态的情况下杀死30个敌人。
奖杯说明：以上4个与密技有关的奖杯难度不大，不过解锁密技“老兵”需要完成65个Abstergo挑战，Abstergo挑战内容列表可见上文。





文 实习编辑 Mikiya 美编 心の永恒

操作列表

按键	功能（非战斗）	功能（战斗中）
左摇杆	移动	移动
右摇杆	调整视角	调整视角
十字键	–	（长按）打开同伴指令环
×键	（长按）奔跑	冲刺
○键	互动	攻击
□键	–	格挡
△键	缩放或关闭地图	崩解攻击
L1键	–	（长按）打开原力技指令环
R1键	–	打开“B.A.N.D”曲目选择菜单
L2键	–	–
R2键	打开委托笔记	锁定/解锁目标
START键	打开菜单	打开菜单
SELECT键	打开世界地图	–

《光明之响》已经发售一段时间了，相信各位读者朋友都对本作有了一定了解，而小编本人也在游戏中投入了一定的时间。本作虽谈不上是素质极佳的一线大作，但游戏将传统RPG元素与其创新元素结合得恰到好处，还是值得各位日式RPG爱好者细细品味一番的。本次攻略将对本作的各个方面作全面详细的介绍，希望能对大家有所帮助。

光明之响	SEGA	角色扮演
PS3 シャイニング・レゾナンス		中文版
2014年12月11日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为332港币		

系统详解

界面说明



1.BPM槽　2.敌人信息　3.角色头像　4.角色状态

音律



龙刃器的音律可以在“莱尔的调音工坊”进行变更和强化，不过每次更变音律都需要花费一定的金钱。每把龙刃器都拥有9种不同的音律，每种音律所附带的特殊效果与插槽数量也都不同。音律不仅附带有特殊效果，还会提升角色的基础能力。此外，音律也具有等级，等级越高对角色能力的提升也就越大，开启的技能插槽也会越多。可以通过不断地进行战斗，或者使用专门用来强化音律的龙谱来提升音律的等级，不同的音律升级所用的龙谱有所不同，而每种音律最高都可以升到30级。起初每把龙刃器只能在2种音律间切换，另外6种音律需要通过完成吟游诗人费南多的委托获得乐谱后，才能在莱尔处追加。而最后一种音律，则需要击败通关后才会出现的强敌才能获得。

全音律列表

角色	音律名称	最大攻击	最大魔力	最大共鸣	最大插槽数	强化素材	效果
悠玛	雄心鼓动	36%	36%	18%	4	煌龙谱	没有采取任何行动时，将自动进行格挡。
	击心鼓动	57%	38%	37%	3	煌龙谱	龙装变化时的攻击获得强化，并且提升对龙奏骑士的强化效果。
	跃动之翼	40%	20%	22%	5	空龙谱	提升冲刺时的防御力与魔防力。
	苍穹怒号	28%	25%	38%	4	空龙谱	提升攻击速度。
	大地怒号	73%	16%	18%	3	陆龙谱	提升攻击的崩解效果，降低攻击速度。
	多样怒号	37%	52%	18%	3	煌龙谱	提升属性攻击对敌人所造成的伤害。
	雷电怒号	51%	27%	19%	4	空龙谱	普通攻击变化为雷属性。
	共鸣心音	28%	28%	70%	5	海龙谱	提升和女性角色之间的共鸣几率及威力。
	魔心鼓动	19%	73%	19%	3	冥龙谱	缩短魔法原力技的咏唱时间，并减少MP的消耗量。
雾香	巫女神乐	26%	37%	37%	4	海龙谱	提升恢复类原力技的效果。
	鬼神乐	29%	22%	22%	5	冥龙谱	提升攻击敌人时造成异常状态的几率。
	精灵神乐	19%	73%	19%	3	海龙谱	缩短魔法的咏唱时间。
	镇龙琴音	53%	37%	36%	3	煌龙谱	提升普通攻击的MP恢复速度，攻击龙族时更具效果。
	刚射弦音	70%	16%	18%	3	陆龙谱	提升暴击率与暴击伤害。
	大地弦音	34%	54%	20%	4	陆龙谱	对普通攻击赋予地属性。
	旋风弦音	39%	52%	17%	4	空龙谱	对普通攻击赋予风属性。
	圣印歌声	28%	28%	70%	5	煌龙谱	提升BPM量表的增加率，并延长担任主奏时B.A.N.D的有效时间。
	箭雨弦音	27%	36%	26%	3	海龙谱	增加普通攻击与特定弓技所发射的箭矢数量。
桑妮雅	剑刃指挥棒	37%	25%	24%	4	空龙谱	增加○按钮的连续攻击次数。
	光耀指挥棒	54%	31%	16%	4	煌龙谱	对普通攻击赋予光属性。
	冻原指挥棒	50%	36%	20%	4	海龙谱	对普通攻击赋予冰属性。
	刺击指挥棒	58%	48%	22%	4	空龙谱	提升突刺攻击的威力。
	雷电弦音	26%	70%	19%	4	空龙谱	提升雷属性攻击对敌人所造成的伤害。

TIPS 游戏中有着“精准格挡”的设定，“精准格挡”可以免除角色格挡住的攻击的全部伤害，方法是在敌人击中角色的瞬间按下□键。

全音律列表

角色	音律名称	最大攻击	最大魔力	最大共鸣	最大插槽数	强化素材	效果
桑妮雅	神盾弦音	30%	17%	66%	4	陆龙谱	减少格挡时所受到的伤害，并容易触发精准格挡。
	魅力弦音	73%	19%	18%	3	冥龙谱	容易成为敌人的攻击对象。
	演奏会大师	25%	25%	70%	5	煌龙谱	提升BPM量表的增加率，并延长担任主奏时B.A.N.D的有效时间。
	术士弦音	34%	52%	37%	3	冥龙谱	剩余MP越多，魔防力上升越多，且受到魔法攻击时会恢复MP。
玛丽安	虎式炮音	39%	37%	18%	4	冥龙谱	增大崩解攻击的攻击范围。
	动乱炮音	25%	52%	19%	3	陆龙谱	普通攻击变化为火属性，且视为魔法攻击。
	变量炮音	23%	55%	18%	3	冥龙谱	普通攻击变化为暗属性，且视为魔法攻击。
	领主炮音	40%	19%	48%	3	空龙谱	使攻击时的AP消耗量减少，且只要还有AP便能够连射。
	突击和弦	74%	15%	15%	3	陆龙谱	和敌人的距离越近，对其造成的攻击伤害越多。
	法师和弦	17%	72%	18%	3	煌龙谱	命中弱点时，提升对敌人造成的伤害。
	魔眼和弦	37%	49%	17%	5	冥龙谱	提升原力技对敌人造成的异常状态效果。
	卡农和弦	54%	19%	24%	4	煌龙谱	提升物理原力技的咏唱速度与攻击伤害。
	装填弹药回声	38%	25%	36%	4	海龙谱	装填弹药的效果会持续数次。
亚格南	闪焰摇滚乐	37%	38%	18%	4	陆龙谱	提升火属性攻击对敌人所造成的伤害。
	猛攻硬蕊乐	71%	18%	16%	3	冥龙谱	剩余HP越少，攻击力上升越多。
	崩解朋克乐	25%	14%	18%	4	冥龙谱	提升魔法原力技的崩解效果，崩解时魔力会以一定几率上升。
	威力金属乐	52%	35%	19%	3	陆龙谱	减少攻击与咏唱时所受到的伤害，且较不易畏怯。
	奋起灵魂乐	17%	55%	35%	3	陆龙谱	剩余MP越少，防御力与魔防力上升越多。
	烈风猛攻	49%	52%	19%	4	空龙谱	普通攻击变化为风属性。
	光明猛攻	52%	49%	18%	4	煌龙谱	普通攻击变化为光属性。
	魔法师猛攻	34%	71%	19%	3	海龙谱	提升普通攻击的MP恢复效果。
	男子合奏	28%	28%	70%	5	陆龙谱	和男性角色的共鸣几率及威力上升。
雷斯提	快鸣之戟	39%	38%	19%	3	海龙谱	提升暴击发生率及暴击伤害。
	雷鸣之戟	37%	37%	20%	4	空龙谱	普通攻击变化为雷属性。
	闪光之戟	54%	25%	16%	3	煌龙谱	普通攻击变化为光属性。
	远鸣之戟	48%	25%	19%	4	海龙谱	增大普通攻击的攻击范围，且命中数越高，造成的伤害越大。
	冰海旋律	25%	57%	19%	3	海龙谱	提升冰属性攻击对敌人所造成的伤害。
	疾风旋律	34%	25%	38%	4	海龙谱	提升攻击速度与移动速度。
	反响旋律	70%	19%	18%	4	海龙谱	格挡时有可能会发动反击。
	慈爱旋律	18%	70%	53%	3	海龙谱	提升恢复型原力技的效果。
	相反旋律	20%	19%	18%	4	海龙谱	剩余AP越多，攻击力越高而魔力越低。剩余AP越少，魔力越高而攻击力越低。
琳娜	魔女耳语	16%	70%	19%	3	冥龙谱	提升MP最大值。
	独角兽嘶鸣	23%	37%	48%	4	煌龙谱	提升原力技的能力上升效果。
	神鸟啼转	18%	36%	66%	4	海龙谱	提升恢复类原力技的效果。
	贤者教诲	25%	52%	17%	4	煌龙谱	命中弱点时，提升对敌人所造成的伤害。
	妖精笑声	20%	58%	35%	4	空龙谱	提升风属性攻击对敌人所造成的伤害。
	炎兽号角	40%	37%	19%	4	陆龙谱	普通攻击变化为火属性。
	恶魔号角	37%	40%	19%	4	冥龙谱	普通攻击变化为暗属性。
	海怪号角	39%	39%	19%	4	海龙谱	普通攻击变化为水属性。
	盗神号角	69%	24%	18%	3	空龙谱	为普通攻击追加盗取效果，并提升“盗取疾冲”的效果。

技能断片

技能断片可以镶嵌在龙刃器的技能插槽之上，用于提升角色的各种能力，以及附加各种特殊效果。技能断片按照效果的不同被分为了8类，可以从丽丝罗蒂的商行中购买，不过商行中能买到的都是最基础的技能断片，更为高级的技能断片则需要在“拉普尔的炼金工坊”中精炼获得。想要精炼技能断片首先必须解锁该技能断片的图纸，大部分技能断片的图纸在获得了精炼所需的关键素材后便会解锁，但也有很多需要通过完成莱尔给予的委托后才会解锁，还有2特殊技能断片的图纸只有在主线通关之后才会解锁。由于每把龙刃器所能镶嵌的技能欠片数量有限，所以合理的技能搭配尤为重要。只要搭配的技能贴合角色的特性，才能在战斗中发挥出其最大的效力。



委托



委托在主线流程第2章中期便会解锁，之后玩家便可以从同伴、店员以及其他NPC那里接受各种各样的委托。除了主线流程中固定发生的委托，大部分NPC的委托是让主角帮忙收集特定素材或是讨伐特定怪物，完成委托后便可以到给出委托的NPC那里领取报酬。委托会随着流程的推进而不断增加，在宿屋中休息一晚后委托会更新一次，部分委托是随机出现的，也有的委托可以反复接取。委托任务可以在进行主线任务的途中顺便完成，但值得注意的是，拉普尔处的委托以及费南多处的委托会关系到音律的获取以及炼金图纸的解锁，所以应当优先完成。

TIPS 游戏中并没有提供在地区间快速移动的功能，但是商店中出售的“马尔加之石”可以用来传送回马尔加，可以借助此道具来减少跑图的时间。

魔法书迷宫

魔法书迷宫会在第3章初期解禁，可以通过与艾芙丽蒂对话，之后登陆PSN下载魔法书迷宫。迷宫的构造与其中的敌人都是随机的，但玩家可以通过设置徽印（怪物的徽印会从对应怪物身上掉落，但是掉落率较低。）来改变迷宫中的敌人配置，将拥有自己所需素材的怪物设置在迷宫中。此外，还有机会在迷宫的探索点及宝箱中获得一些稀有的素材，或是用来强化音律的龙谱等稀有道具，迷宫中的BOSS还有机会掉落超稀有的白色宝箱，里面会有迷宫选择画面中记载的特别报酬。活用魔法书迷宫的话，可以省去玩家许多跑图的时间。



玩偶与扭蛋机

本作中所有的角色或怪物都以玩偶的形式收录在图鉴中，也就是说图鉴中的相关角色或怪物的只有在获得了其玩偶后才能在宿屋的图书馆中查看。主要角色的玩偶会随着主线流程的推进而直接获得，怪物的玩偶可以通过击倒对应的怪物掉落，或是利用幸运扭蛋机扭出，而其他NPC的玩偶则只能通过扭蛋机扭出。扭蛋机位于马尔加的城门前大道上，会在第2章玲娜加入后解锁，花费500G便可以抽1次扭蛋。但需要注意的是，扭蛋机也会抽到重复的玩偶，在资金不充裕的时候最好不要来尝试。此外，在游戏中收集100个玩偶的话，会解锁1个奖杯。



角色好感度相关

增进与同伴的好感度是本作在主线流程之外最核心的部分之一，提升角色好感度的方式多种多样，除了在战斗中提升外，还可以通过与角色进行“M.O.E.S”对话，发生夜事件，以及进行约会来提升。当主角与一位角色进行过4次约会，并且好感度达到一定高度后，便可以在最终战前对其按□键注视，在通关后便能触发该角色的专属结局，每个角色的专属结局都将对应1个奖杯。

日常“M.O.E.S”对话



在街道上或营地中与角色对话的话，有可能会触发“M.O.E.S”对话，此时玩家需要在限制时间内从3种回答中选择出一种，当然也可以等待时间结束以表示沉默。玩家的不同选择可能会导致角色好感度上升或降低，也可能毫无影响。每个角色在加入后的每个章节中都会有1次固定的“M.O.E.S”对话，下面将会列出相关对话的最佳回答以供大家参考。

各角色日常“M.O.E.S”回答列表

角色	时间	最佳回答	效果
雾香	2章	没什么事啦，只是想聊聊。	好感度上升，“松软布丁”入手。
	3章，与雷斯提会面后	我没有生气呀。	好感度上升，“煌龙谱”入手。
	4章，约会事件后	慢慢习惯就行了。	好感度上升，“魔力神酒”入手。
	5章，在沙漠遭遇碧翠丝后	还看不太出来耶。	好感度上升，“治疗女神之祈祷”入手。
	6章，桑妮雅归队后	好、好像是那样耶......	好感度上升，“治愈祝福”入手。
	7章	总觉得没什么真实感呢......	好感度上升，“万能药”入手。
	8章	没事的，有我在身边。	好感度上升，“灵树新芽”入手
桑妮雅	2章	还住不惯......	好感度上升，“闪光瓶”入手。
	3章	要我帮忙吗?	好感度上升，“灵树新芽”入手。
	4章	每天都在练呀。	好感度上升，“玛那祝福”入手。
	5章，雷斯提加入后	在这种时候，你更要坚强，	好感度上升，“空龙谱”入手。
	6章，桑妮雅归队后	不过,所作所为还是不可原谅。	好感度上升，“松软布丁”入手。
	7章	我还早得很啦。	好感度上升，“灵树圣药”入手。
	8章	一定能阻止的呀。	好感度上升，“治愈香精”入手
琳娜	初回	不用那么客气啦。	好感度上升，“灵树圣药”入手。
	3章	可以的话真想受到琳娜仰慕啊。	好感度上升，“玛那喷雾”入手。
	4章，玛丽安加入后	完全同意。	好感度上升，“空龙谱”入手。
	5章，雷斯提加入后	果然是这样啊。	好感度上升，“魔力神酒”入手。
	6章	我来帮忙跑腿吧?	好感度上升，“万能药”入手。
	7章	这全多亏了琳娜呀。	好感度上升，“冥龙谱”入手。
	8章	我也很害怕啊。	好感度上升，“灵树圣药”入手。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

TIPS 大部分原力技需要咏唱后才能使用，但在使用原力技时有一定几率会出现角色的特写演出，此时该原力技的咏唱时间便会被取消。

各角色日常“M.O.E.S”回答列表

角色	时间	最佳回答	效果
亚格南	初回	今天想要吃鱼……	好感度上升，“奋斗活力饮”入手。
	3章	当然是亚格南了。	好感度上升，“陆龙谱”入手。
	4章	恩，才没有什么幽灵呢！	好感度上升，“强健饮料”入手。
	5章	那……我就吃了。	好感度上升，“治愈祝福”入手。
	6章，桑妮雅归队后	喜欢热的地方	好感度上升，“治疗女神之祈祷”入手。
	7章	我是觉得“爆音炎术士”就很好了……	好感度上升，“运动西打”入手。
	8章	来份“开运炸猪肉串”讨个吉利！	好感度上升，“生命苏摩”入手。
玛丽安	4章，加入后	很快就会习惯了。	好感度上升，“玛那恢复剂”入手。
	5章	意思是怕烫喔。	好感度上升，“快乐饮料”入手。
	6章	我想并不是那样的意思喔。	好感度上升，“冥龙谱”入手。
	7章	没什么，我没事。	好感度上升，“治疗女神之祈祷”入手。
	8章	我才要谢谢你这些日子的帮忙。	好感度上升，“松软布丁”入手。
雷斯提	5章，加入后	休息。	好感度上升，“海龙谱”入手。
	6章	海猫亭。	好感度上升，“玛那祝福”入手。
	7章	嗯，我有这种感觉。	好感度上升，“奋斗活力饮”入手。
	8章	因为有伙伴在。	好感度上升，“陆龙谱”入手。

夜晚事件

当与一名角色的好感度达到一定程度后，在街道或营地对该角色按□键“注视”，便会激活与该角色的夜晚时间，此时该角色头顶会出现一个“月亮”标志，之后选择在宿屋休息或调查篝火选择休息，便能触发与该角色的夜晚事件。触发夜晚事件通常可以提升与角色的好感度，也有可能获得各种人格特质。值得注意的是，夜晚事件中也会出现“M.O.E.S”对话，但与日常对话不同的是，这些对话中并不会有限定的最佳答案，而同一中夜晚事件也可能会反复触发。所以，玩家只要不停地触发与角色的夜晚事件，就必定能不断提升好感度，当好感度达到一定程度后，该角色会在夜晚事件中与主角做出约会的约定，之后就可以触发与该角色的约会事件了。



约会

在与角色做出约会的约定后，在街道中对该角色按□键“注视”，便可以发生约会事件了。在约会事件中，玩家需要带着约会的角色调查5个约会地点中的3个触发剧情，之后便会触发剧情结束约会。在约



会事件中不仅可以提高与该角色的好感度，还有可能获得人格特质，而当一名角色进行了4次约会后，该角色会获得1个特殊的人格特质（女性角色为心型标志，而男性角色则为家的标志。）。需要注意的是，无论与雾香的好感度如何，都必须在触发了第4章的约会剧情以后，才能在自由行动时触发与她的约会事件。

战斗系统介绍

行动点数（AP）

在战斗中时围绕在角色周围的圆环便是AP值，AP值会在角色使用攻击、崩解攻击以及冲刺时减少，AP值为0时角色将无法进行需要消耗AP值的操作。但如果玩家在进行不消耗AP值的其他操作时，AP值则会徐徐回复。在连击时把握好AP值的余量十分重要，一般可以在一套连击后用冲刺回避敌人的攻击或接上原力技，等待AP值回复后再进行下一轮攻击。



原力技

原力技是各角色的特殊技以及魔法的统称，所有原力技都可以都可以通过角色升级来习得，每个角色的原力技都非常符合角色本身的特性。每个角色在战斗中共能装备4个原力技，分别对应手柄右侧的4个按键，在战斗中按住L1键便可以调出原力技指令环，随后按下对应的按键便可以使用需要使用的原力技。使用原力技并不会消耗AP值，但会消耗MP值，一般会接在崩解攻击后使用。此外，原力技还会随着等级的提升得到多次强化，强化后该原力技的性能会发生变化。下面会列出所有角色的原力技，以方便大家参考。



TIPS 游戏中板凳队员默认无法获得战斗获得的经验以及音律熟练度，但是装备了技能断片“意象训练”后便能分享到战斗中的经验与熟练度，该技能断片图纸需要完成拉普尔处的委托后才会追加，关键素材会从沉睡谷的大型怪物大恶魔身上掉落。

各角色原力技列表

角色	技能名	习得等级（时间）	属性	初始消费MP	效果
悠玛	圆回斩	初期	–	11	以猛烈之势将敌人弹开的回旋斩击，能够瞬间释放。
	震地击	初期	–	14	对目标施展足以撼动大地的重击，提升对倒地中的敌人所造成的伤害。
	闪电	4	雷	13	以雷魔法攻击目标，并使其麻痹，崩解效果相当高。
	碎骨击	9	–	17	对目标施加足以震碎头骨的重击，使其攻击力及防御力下降。
	龙之命脉	15	–	24	解放体内隐藏的煌龙力量，让自己成为持续恢复状态。
	龙气・水激袭	17	水	14	以汹涌澎湃的水之魔法刃攻击目标。发动后，对剑赋予水属性与中毒效果。
	弧光刃	21	–	21	贯注一击必杀气势的一剑，对敌人施展高威力的斩击。
	龙气・豪炎刃	25	火	18	以烧尽一切的火之魔法刃攻击前方敌人。发动后，对剑赋予火属性及燃烧效果。
	龙之斗牙	30	–	24	解放体内隐藏的煌龙力量，让自己的攻击力上升。
	崩碎反击	33	–	20	进入反击状态，以击溃敌方之力反击敌人，崩解效果相当高。
	耀光	38	光	15	攻击目标及其周围的光魔法，圣光将完全包覆住魔物。
	龙气・风王阵	44	风	17	以来势凶猛的风之魔法刃攻击周围敌人。发动后，对剑赋予风属性以及速度下降效果。
	龙之守护	52	–	18	解放体内隐藏的煌龙力量，让自己的防御力上升。因此，不会因敌人的攻击而畏怯。
	龙气・光导爆	60	光	30	以光之魔法刃攻击直线上敌人的奥义。发动后，对剑赋予光属性与昏厥、魔防力下降效果。
	龙方阵	70	–	50	将龙能量注入大地，使喷发出的力量将敌人震飞的奥义。
桑妮雅	不可侵犯之领域	初期	–	17	以身为公主的气魄震飞周围的敌人，能够瞬间发动。
	百万突刺	初期	–	10	以连续突刺攻击目标。越是磨练剑技的话，突刺的速度会上升越多。
	雷电姬之决心	5章开始时	–	24	即使受到攻击也绝不屈服的意志，让自己成为持续恢复状态。
	觉悟之盾	5章开始时	–	15	提升格挡效果。此外，格挡时将产生立场以减轻周围的我方所受的伤害。
	英灵庇护	5章开始时	–	24	受到守护阿斯托利亚英灵们庇佑，使自己的魔防力上升。
	王室诱敌	5	–	15	王室血统将吸引众人目光。容易成为所有人的攻击对象。
	猛击剑	11	–	19	挥出横扫前方敌人的斩击，贯注一击必杀气势的一剑。
	骑士反击	17	–	21	进入反击状态，以锐利的一击反击敌人。就连身躯巨大的敌人也能击飞。
	雷电闪	33	雷	14	以雷魔法攻击前方敌人，并使其麻痹。崩解效果相当高。
	治疗领域	35	光	16	恢复周围我方HP的光魔法。有如将体贴伙伴的心意具现化般的治疗之光。
	决斗诱敌	38	–	25	与敌人面对面单挑，更容易成为目标的攻击对象。
	卸除障壁	40	–	22	雷的力量令敌人身体失常，使周围敌人的魔防力下降。
	电流剑	43	–	23	将斗气转换为雷击所施展出的一击。跃进敌群中，攻击周围敌人。
	神速雷光	51	雷	34	全身缠绕着雷魔法，朝支线上敌人突击的奥义。可使敌人麻痹。
	灵光剑	65	–	50	以缠绕着斗气的剑将目标斩成碎片，是兼具速度与威力的奥义。
雾香	乱扇	初期	–	12	对前方敌人射出扩散成扇形的众多箭矢。
	治愈	初期	–	12	恢复我方一人HP的治疗之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	落岩	5	土	11	使巨大土块由目标头上落下的魔法。从头上突如其来的压制将使对方畏怯。
	净化	9	–	8	解除我方一人异常状态的净化之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	舞时雨	12	–	24	以从天而降的箭雨攻击目标及其周围。
	复生	19	–	21	解除我方一人无法战斗状态的复活之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	蝴蝶乱爆	20	–	21	以如同蝴蝶飞舞一般的华丽光芒进行轰炸。射出光属性的箭矢攻击直线上敌人。
	风步	25	–	8	运用风的力量穿越小型敌人的特殊步法。移动中不会受到伤害。能够瞬间发动。
	卸除护甲	25	–	22	风的力量会剥除敌人的铠甲。可使周围敌人的防御力下降。
	落燕	28	–	13	由空中对目标施展踢击。敌人被踢中的同时会看到天国，崩解效果相当高。
	灵光	31	–	26	恢复我方全员HP的宏大治愈之光。施放时需要长时间专注。
	穿虎	37	–	21	以旋转力道增加至极限的箭矢射穿目标。可使其防御力下降，并在短时间内持续造成伤害。
	缠苇	41	–	24	大地上长出的花草会缠住目标，使其速度下降。
	弓莲华	46	–	37	由空中施展的弓术奥义。以花朵般美丽的光芒包裹周围敌人的一击，降低其魔防力，施放时需要长时间专注。
	巫女的歌声	53	–	50	雾香的歌声使我方全员 HP 恢复，并解除异常状态、无法战斗状态。施放时需要长时间专注。
	闪煌	64	光	45	射出魔法箭贯穿支线上敌人的奥义。发出的耀眼光芒令人联想到煌龙。
琳娜	地狱爆风	初期	风	12	使用龙卷风魔法攻击前方的敌人。猛烈的强风会撕裂铠甲，使其防御力下降。
	我要享用啰！	初期	–	0	从目标身上夺取魔力，恢复自己的MP。
	光辉	初期	光	14	以光魔法笼罩目标及其周围，使被光芒包覆住的敌人昏厥。
	水刀	初期	水	16	以水刃斩切直线上敌人的魔法。可使对象成为中毒状态，且攻击力下降。
	治愈	初期	–	12	恢复我方一人HP的治疗之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	净化	初期	–	8	解除我方一人异常状态的净化之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	盗取疾冲	14	–	19	朝直线上的敌人突击。擦身而过时有可能从敌人身上取得道具。
	守护障壁	18	–	22	借由冰之庇护，使周围我方的防御力上升。
	复生	21	–	21	解除我方一人无法战斗状态的复活之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	扰敌之风	25	风	16	妨碍目标行动的风魔法。可使其行动速度下降。
	暗涡	31	暗	29	以暗魔法攻击目标及其周围。吞没一切的黑暗将使对象混乱。
	灵光	36	–	26	恢复我方全员HP的宏大治愈之光。施放时需要长时间专注。
	阻碍咏唱	39	–	20	以不具有属性的纯粹魔力攻击目标。对咏唱中的敌人所造成的伤害增加。
	激速	41	–	25	以风之力量使我方一人的速度上升。选择对象并按○键开始咏唱。
	永恒之风	45	–	35	悠久之风将恢复我方全员的HP，并使回避率、暴击率上升。施放时需要长时间专注。
	地爆	56	土	38	使荒蛮大地之气爆炸的土魔法。可攻击周围敌人，并使其行动速度下降。
	风暴	70	风	72	笼罩所有敌人的烈风魔法。可使其防御力下降。施放时需要长时间专注。

TIPS 切换控制角色的方法是在"队伍编制"中将要控制的角色设置为队伍的领队，该操作在战斗中也可以进行，但是会取消原本咏唱中的原力技。

各角色原力技列表

角色	技能名	习得等级（时间）	属性	初始消费MP	效果
亚格南	回响吧！	初期	–	13	用武器敲击地面，以冲击波攻击周围敌人的豪迈一击。
	跳跃吧！	初期	–	12	将目标使劲往上砍并击飞。强而有力的飞翔姿态将吸引周围的目光。
	旭日烈焰	初期	火	14	使身体缠绕着火魔法并突击，攻击前方敌人并使其燃烧。
	烈焰爆发	初期	火	25	以火之爆炸魔法攻击目标及其周围，并使其燃烧。
	飞跃吧！	17	–	15	发出风之斩击攻击直线上的敌人，并使其防御力下降。
	给我躺平！	23	–	18	对目标全力挥下武器。攻击倒地中的敌人时所造成的伤害增加。
	激励光轮	27	–	21	于前方施放燃烧着勇气之光的火魔法。处在火光当中时，魔力与反应力上升。
	烈焰风暴	32	火	38	有如龙卷风般猛烈燃烧的火魔法。将目标及其周围关在龙卷风当中，并使其燃烧。
	滚开吧！	33	–	9	踢开目标，同时以后垫步拉开距离。能够瞬间发动。
	打个粉碎！	35	–	28	以浑身一击粉碎目标。崩解效果非常高，但容易失误。施放时需要长时间专注。
	火山烈焰	40	火	37	释放出的魔力有如火势冲天般的火魔法。攻击目标，并使其燃烧。
	快速咏唱	46	–	25	以风之力量使我方一人魔法原力技的咏唱速度上升。
	劈击斧	53	风	41	以风之魔力缠绕着武器，连续劈砍前方敌人的奥义。
	魔力变换	62	–	35	将魔力转化为体能的特殊魔法。自己的魔力将变为0，不过攻击力大幅上升。
	炎弹炼狱	73	火	53	压缩火焰魔法使其如子弹般射出的奥义。烧毁直线上的敌人。施放时需要长时间专注。
玛丽安	近身战斗	初期	–	12	以跟那纤细身躯完全不搭的怪力挥舞武器，将周围敌人打飞。
	扩散射击	初期	–	16	以近距离用的散弹攻击前方敌人，并使其物理攻击力下降。能够瞬间发动。
	界限爆发	初期	–	21	发射广范围火焰弹，将目标及其周围炸飞。
	崩碎炸弹	初期	–	30	发射炸弹攻击目标及其周围。崩解效果相当高。
	冻结弹	初期	冰	14	于枪口累积魔力。以冰之魔法弹攻击目标及其周围。
	净化	初期	–	8	解除我方一人异常状态的净化之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	复生	初期	–	21	解除我方一人无法战斗状态的复活之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	装填弹药	初期	–	12	贯注一击必中的气势来重新装填弹药。使下一次攻击的伤害增加，且命中率上升。
	混沌魔眼	初期	–	20	暗之魔眼将令周围敌人产生幻觉，使其混乱。
	暗影弹	33	暗	26	于枪口累积魔力。以暗之魔法弹攻击直线上的敌人。
	惊骇赤焰	38	–	20	喷射火焰攻击前方的敌人，并使其燃烧。无情地喷发的火焰将令见者为之惊恐。
	能力转换	42	–	0	将魔力与生命力转换的特殊魔法。可对调自己的HP和MP比率。
	充能炮击	49	–	25	对目标发射充能弹。持续按住按键可使威力上升。
	神圣十字	55	光	46	以光之十字魔法攻击周围敌人的奥义。对象将在耀眼光芒包围下昏厥。
	破灭魔眼	61	–	28	暗之魔眼将侵蚀目标的精神，使其对于崩解的抗性下降。
	陨石榴弹	73	–	55	炮弹于上空炸裂后化为火焰倾盆而降的奥义。炸飞周围敌人并使其燃烧。施放时需要长时间专注。
雷斯提	飞翔斩	初期	–	12	将前方敌人使劲往上砍的一击。华丽的飞翔姿态将能吸引周围的目光。
	斩岩破	初期	–	16	以甚至能将岩石劈成两半的斩击攻击目标。提升对崩解中的敌人所造成的伤害。
	冰晶	初期	冰	14	以冰魔法攻击前方敌人，使其反应力下降。敌人将被美丽的冰晶夺取目光并丧命。
	零下返刃	初期	–	20	进入反击状态，以冰刃反击攻过来的敌人。可使其反应力下降。
	水刃裂破	初期	–	13	将斗气转换为水之刃，朝正面击出。攻击直线上的敌人，使其攻击力下降。
	治愈	初期	–	12	恢复我方一人HP的治疗之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	复生	初期	–	21	解除我方一人无法战斗状态的复活之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	灵光	初期	–	26	恢复我方全员HP的宏大治愈之光。施放时需要长时间专注。
	攻击弱化	初期	–	22	具有意志的水流缠绕身躯，使周围敌人的攻击力下降。
	冷静挑拨	初期	–	15	仿佛逼迫对方进行攻击一般，具有威慑感的挑拨。容易成为所有敌人的攻击对象。
	高等治愈	40	–	19	使我方一人的HP完全恢复。施放时需要长时间专注。选择对象并按○键开始咏唱。
	冰牙	41	冰	28	以冰魔法攻击目标及其周围。其模样仿佛以冰之利牙袭击猎物一般。
	激速	43	–	25	以风之力量使我方一人的速度上升。选择对象并按○键开始咏唱。
	崩军返刃	47	–	24	进入反击状态，当遭受攻击时，会施展出将周围敌人一并震飞的反击。
	快速武技	51	–	25	以水之力量使我方一人的物理原力技咏唱速度上升。选择对象并按○键开始咏唱。
	冻气灭刃	55	冰	36	于刀刃上施加冰魔法，给予前方敌人一击的奥义。冻结一切的寒气将使反应力下降。
	无双乱刃	65	–	44	高速挥舞剑戟来将周围敌人斩碎的奥义。卷进越多敌人的话，所造成的伤害增加越多。
	吸命阵	75	水	58	吸取周围敌人的生命力以恢复自己HP的水魔法。卷进越多敌人的话，所造成的伤害增加越多。

崩解攻击与崩解状态

如果对敌人使用崩解攻击，敌人身上便会出现1个小圆圈，这个圆圈可以理解为敌人的崩解抗性。不断对敌人使用崩解攻击或原力技，圆圈的颜色便会由蓝色逐渐变绿再逐渐变橙，突破界点后敌人便会进入崩解（Break）状态。此时的敌人不仅会倒地并且无法攻击，防御力也会大幅下降。此外，特定时机下，例如敌人在咏唱时对敌人使用崩解攻击或原力技的话，有机会迅速将敌人打至崩解状态，而某些大型敌人在崩解时会发生部位破坏，之后其防御力会大幅降低。崩解系统是本作战斗系统的核心之一，合理利用好的话即便是BOSS也可以轻松战胜。



龙装变化

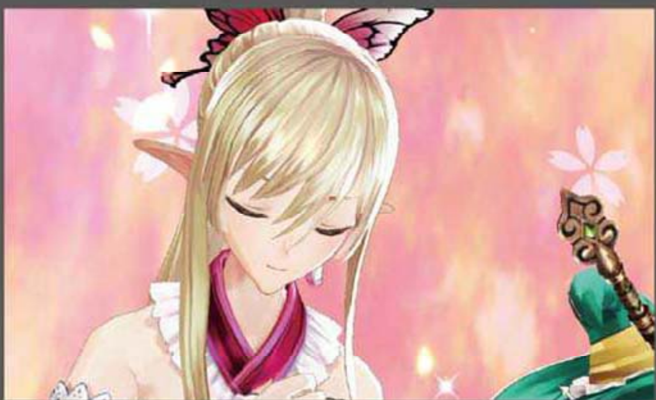
在主线第2章中便会解锁本作中对付BOSS的利器“龙装变化”，控制悠玛在战斗中按下L1键+R1键，即可变身为煌龙，在变身中再次按下L1键+R1键可以解除变身状态。煌龙有着独特的战斗方式，×键为冲刺攻击，○键为普通多段连击，而□键以及△键对应2种特殊攻击。在变身状态中悠玛的MP值会不断消耗，MP耗尽后便会变回人形。需要注意的是，在“龙装变化”中煌龙有一定几率暴走，并且MP值越低，暴走几率便越大。而从第5章开始煌龙会觉醒为第二



形态，此时再使用“龙装变化”将不会发生暴走，煌龙的攻击方式也会有所变化，部分攻击会附带属性。此外，第二形态的龙装变化后还会为队友带来各种Buff，首先“共鸣”会更容易发生，其次队友原力技的MP消耗会减少，咏唱时间也会缩短，龙刃器的音律效果也会得到强化。

B.A.N.D

“B.A.N.D”系统会在主线流程的第2章中解锁，该系统可以理解为通过在战斗中演奏名为“圣印歌”的乐曲来为角色提供各种各样的Buff。解锁该系统后，游戏的画面左侧便会出现一条BPM槽，该槽共分为3阶，玩家可以通过攻击敌人来积攒它。在BPM槽累积到1阶以上后，在战斗中按R1键可以进入选曲界面，之后再按○键便可以发动演奏。在演奏时BPM槽会逐渐减少，BPM槽清空后“B.A.N.D”效果便会解除。游戏中共有5首乐曲，前4首乐曲会依次在流程中追加，而最后一首在通关后才会追加。在菜单中可以为每首乐曲选择主奏（Center），每首歌的效果会根据选择的主奏（Center）不同而不同，但偏向的Buff效果基本相似。值得注意的是，桑妮雅与雾香均与“B.A.N.D”系统有着特别的互动，雾香的服装会随着演奏歌曲的不同而发生变化。而桑妮雅需要在5章以后才能参与演奏，在她担任主奏时，她的服装会转变为“圣龙铠装”，并且会附带防御力大幅提升的效果。此外，“B.A.N.D”系统与“龙装变化”系统也有着紧密的联系。在煌龙暴走中发动“B.A.N.D”的话，便可以使暴走中的煌龙恢复原形。而在煌龙觉醒第二形态后，如果选择悠玛以外的角色为主奏，并且在发动“B.A.N.D”后BPM槽为0时悠玛处于变身状态的话，便会发动大威力的范围无属性攻击“D之合奏”。



全“B.A.N.D”乐曲效果列表

曲名	主奏	效果
日轮光辉	悠玛	提升物理攻击对敌人造成的伤害，且不会因敌人的攻击而畏怯。
	桑妮雅	提升所有攻击对敌人造成的伤害，且容易使敌人畏怯。
	雾香	提升所有攻击的暴击率，且命中率变为100%。
	琳娜	提升魔法攻击对敌人造成的伤害，且会使敌人陷入异常状态。
	亚格南	提升魔法攻击对敌人造成的伤害，且会使敌人陷入异常状态。
	玛丽安	提升所有攻击对敌人造成的伤害，且容易使敌人畏怯。
	雷斯提	提升所有攻击的暴击率，且命中率变为100%。
欢悦初鸣	悠玛	减少被敌人攻击所受到的伤害，若为属性攻击则效果上升。
	桑妮雅	减少被敌人攻击所受到的伤害，并提升格挡的效果。
	雾香	减少被敌人攻击所受到的伤害，且不会陷入异常状态。
	琳娜	减少被敌人攻击所受到的伤害，若为属性攻击则效果上升。
	亚格南	大幅提升回避率。
	玛丽安	减少被敌人攻击所受到的伤害，且不会陷入异常状态。
	雷斯提	减少被敌人攻击所受到的伤害，并提升格挡的效果。
微笑之树	悠玛	降低所有行动的AP消耗量，且不会因敌人的攻击而畏怯。
	桑妮雅	降低所有行动的AP消耗量，且不会因敌人的攻击而畏怯。
	雾香	提升AP恢复速度以及移动速度。
	琳娜	提升AP恢复速度以及移动速度。
	亚格南	冲刺时的AP消耗量减为0，且格挡时会恢复AP。
	玛丽安	提升AP恢复速度以及移动速度。
	雷斯提	所有行动都不会消耗AP。
雪华之滴	悠玛	降低敌人的防御力与魔放力。
	桑妮雅	降低敌人的攻击力与魔力。
	雾香	延长敌人攻击的咏唱时间。
	琳娜	延长敌人攻击的咏唱时间。
	亚格南	降低敌人的防御力与魔防力。
	玛丽安	对所有敌人逐渐造成损伤。
	雷斯提	降低敌人的攻击力与魔力。
母星的祈祷	悠玛	HP逐渐恢复，且异常状态容易痊愈。
	桑妮雅	HP逐渐恢复，且异常状态容易痊愈。
	雾香	陷入无法战斗的状态后，经过一定时间会自动复活。
	琳娜	MP逐渐恢复。
	亚格南	MP逐渐恢复。
	玛丽安	普通攻击时的MP恢复量增加，且HP也会恢复。
	雷斯提	HP逐渐恢复，且异常状态容易痊愈。

共鸣、羁绊关系与人格特质



共鸣是同伴之间在战斗中可能产生的特殊效果，而共鸣的发动效果与发动几率又和羁绊关系有关。角色之间所产生的羁绊关系十分丰富，按类型的不同可以产生攻击、辅助、支援甚至是负面效果等不同方面的影响，同一个羁绊关系中可以包含2名以上的角色，每一个羁绊关系也会有熟练度，该羁绊关系存在的时间越长，其熟练度便越高。而羁绊关系熟练度越高，涉及的角色越多，在战斗中产生的共鸣效果也就越大。这些羁绊关系由产生关系的角色所装备的人格特质决定，游戏中可以获得的人格特质总数超过100个，除了流程中固定获得的人格特质外，玩家还可以通过完成委托、触发支线剧情、触发与角色的夜事件以及约会事件以及在宝箱中获取等多种方式来获得人格特质。总得来说，利用积极的羁绊关系来产生对战斗有利的共鸣，便是角色羁绊系统的关键。

异常状态

和其他传统的角色扮演游戏一样，本作中也有着异常状态的设定。如果角色不小心陷入异常状态，可以用解除对应状态的道具，或是解除异常状态的魔法解除。此外，除主线BOSS外的敌人大多可以陷入异常状态，活用异常状态也是对付强敌的一大办法。下面列出游戏中所有异常状态及说明供玩家参考。

TIPS 游戏中板凳队员默认无法获得战斗获得的经验以及音律熟练度，但是装备了技能断片“意象训练”后便能分享到战斗中的经验与熟练度，该技能断片图纸需要完成拉普尔处的委托后才会追加，关键素材会从沉睡谷的大型怪物大恶魔身上掉落。

异常状态列表

名称	效果
中毒	一定时间内HP持续减少，战斗结束后效果仍将持续。
麻痹	一定时间内站在原地无法行动。
昏厥	一定时间内倒地且无法行动。
燃烧	一定时间内HP持续减少。
混乱	一定时间内角色自动行动，随机攻击敌我双方。
遗忘	一定时间内角色无法使用原力技，战斗结束后效果仍将持续。

地图探索相关

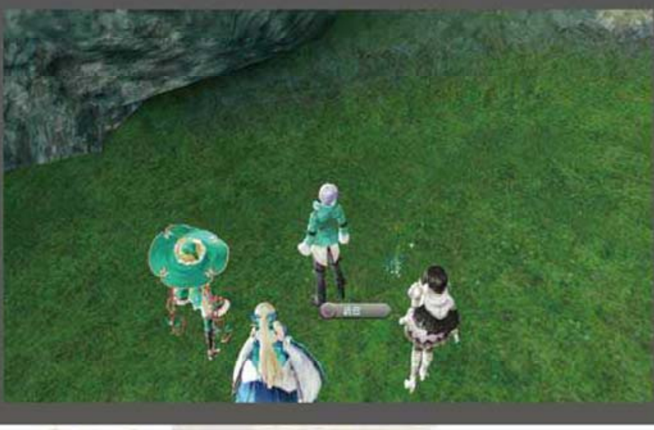
关于遇敌



本作采用了可见式的遇敌方式，玩家在场景中会看见单个敌人，在与其接触后才会进入战斗，之后复数的敌人便会出现。在不被敌人发现的情况下从背后与其接触的话，有一定几率触发优势遇敌，此时的敌人会有一段时间处于无法行动的状态。同样的，如果敌人从背后偷袭玩家的话，则有一定几率触发劣势遇敌，我方角色会有一段时间陷入无法行动的状态。此外，如果同时与2批敌人接触的话，则会触发连携遇敌，2批敌人会同时加入战斗。

探索点

探索点是游戏中用来获得素材道具的重要地点，在马尔加以及野外都有存在。需要注意的是，每个探索点可以采集的素材是惟一的，并且在切换场景后会再次刷星。但探索点并不会每次都会出现，而是在进入场景中随机刷出的。也就是说，玩家在进入某个场景后，可能无法见到该场景内所有的探索点。



天气变化

主线流程第2章以后与中心街北侧出口附近的NPC史黛拉对话，便可以解锁天气变化系统。之后在游戏中的各个地区都可能出现特殊的天气，而当一个地区出现特殊天气后，其附近的地区也可能受其影响出现特殊天气，出现特殊天气的地区中会出现该天气下限定的探索点与怪物。特殊天气的发生可以向史黛拉对话后确认，需要注意的是，史黛拉处的大部分委托都必须在特殊天气中才能完成，在没有出现玩



家需要的特殊天气时，可以通过在宿屋或营地过夜来不断刷新，直到出现特殊天气为止。

营地

营地会出现在城外的特定场景中，在地图上会以帐篷以及篝火的标志显示。丽丝萝蒂、艾芙丽蒂以及费南多会作为固定NPC出现在营地旁，当然与他们的互动与在城镇中时是一样的。调查营地的篝火便可以在这里扎营，之后会进入夜晚。在夜晚中再调查篝火会出现菜单，此时可以选择进行道具或技能的精炼，或是直接休息。主角的同伴们会坐在篝火周围，此时可以与他们进行除了约会之外的互动。



流程

1章 月下序曲

哥利兹监狱

流程开始后玩家控制桑妮雅一人，按△键可以缩放地图。来到地图上的第1个剧情点，会进入游戏的第1场教学战斗，敌人是2个帝国兵。可以熟悉一下战斗操作，□键为普通攻击，△键为崩解攻击，基本连段便为普通攻击之后接崩解攻击，需要注意的是，行动会消耗AP值（角色周围的环），在不行动时AP值会徐徐回复，但最好不要一次全部耗尽。解决掉敌人后继续前往下一个剧情点触发剧情救出男主角悠玛，再到下一个剧情点触发第二场强制战斗。这里会有原力技的相关教学，普通攻击配合原力技可以轻松解决敌人。之后便可以从地图左侧的出口处前往上层，一路上的帝国兵都很好对付，沿途会有第1个记录点。

剧情过后控制角色切换为雾香，一路向前在剧情点触发强制战斗。敌人数量比之前要多，但由于雾香可以进行范围攻击，而且还具备回复系的原力技，所以对付起来还算比较轻松，可以利用崩解攻击的后退效果拉开与敌人的距离。战斗结束后直接进入剧情，剧情过后再次进入强制战斗，操作角色切换为男主角悠玛，由于有桑尼雅作为队友，所以敌人对付起来异常轻松，之后的剧情过后进入与“皇女三本枪”之一红莲枪龙特里拉修的BOSS战。

TIPS 切换控制角色的方法是在“队伍编制”中将要控制的角色设置为队伍的领队，该操作在战斗中也可以进行，但是会取消原本咏唱中的原力技。



BOSS战：特里拉修

战斗一开始会有关于崩解的教学，BOSS的攻击方式主要有身体周围唤起大范围火焰龙卷，甩尾攻击并在地上掀起火焰，原地的转圈攻击，大范围的火焰喷吐攻击以及咏唱后俯冲等，前几招的范围都比较大，不过好在伤害并不高，而俯冲攻击则比较好躲避。BOSS易进入崩解状态的时机是在其咏唱时，所以趁其咏唱时多多利用崩解攻击吧，BOSS进入崩解状态后便可以全力对其输出了，充分利用好队友的支援，BOSS还是很好对付的。



宝箱	
第二收监区	恢复剂x1

2章 龙奏骑士练习曲

海楼都市马尔加

宿屋“海猫亭”的剧情过后雾香获得人格特质“信奉煌龙”，桑妮雅获得人格特质“海猫亭的食客”。见完阿尔贝王后便可以自由行动了，可以先搜刮一下宝箱以及各种探索点，在中心街还可以进行与雾香的“M.O.E.S”对话。之后需要访问街道内的2个剧情点，与丽丝萝蒂对话后会开放“丽丝萝蒂的商行”，可以在这里购买或出售道具、素材以及技能等。与拉普尔对话后会开放“拉普尔的炼金工坊”并且获得技能断片“活力”，可以在“拉普尔的炼金工坊”利用各种素材精炼道具与技能断片。逛完城镇后回到宿屋“海猫亭”触发剧情，桑妮雅获得人格特质：“龙奏骑士的照料者”。剧情过后接到魔物讨伐委托，从中心街道右侧的出口前往温迪亚大草原，当然在这之前可以和地图上带有省略号的NPC交谈触发一些小的支线剧情。

宝箱	
中心街	翼兽钩爪

温迪亚大草原

剧情过后会获得“世界地图”，之后会解锁“原野对话”，野外行进时角色会随机进行一些对话，其中部分需要玩家按L1键或R1键来选择回答。在草原上遭遇敌人后会触发若干战斗系统相关的教学，起始草原的敌人都不强，玩家可以在这里先熟悉一下游戏的其他基本战斗系统，顺便练练级。之后从起始草原上方的出口前往微风草原，这里的敌人要稍强一些，战斗时需要注意回复，如果状态不佳也可以先回城里补给（此时在宿屋休息2次的话会刷新多个支线剧情）。搜刮完这里的宝箱与探索点后来到地图中央进入BOSS战，由于这里需要使用“龙装变化”，请在战前将悠玛的MP值补满。战胜BOSS后徒步返回马尔加。

BOSS战：狮鹫兽

BOSS的招式中比较麻烦的是向前放出龙卷风以及强力的突进攻击，不过此战开始会解放“龙装变化”系统，控制主角悠玛时同时按下L1键+R1键变身成煌龙，变身为煌龙之后再对付BOSS便会轻松许多。不过需要注意悠玛的MP值，在其MP值在50%左右时便应当解除变身，以免煌龙暴走导致全灭。不过如果玩家等级足够的话，在解除变身之前就可以将BOSS解决了。



宝箱	
起始草原	攻击力苹果、恢复剂
微风草原	防沙甲壳、乙太药

海楼都市马尔加

回到马尔加后前往城门前大道的剧情点，剧情过后前往中心街的莱尔处，对话后解锁“莱尔的调音工坊”，在这里可以更变以及强化龙刃器上的音律。之后回到“海猫亭”触发剧情。此时需要从中心街右侧出口前往温迪亚大草原，不过在这之前可以先在城中做一下战前准备，顺便触发与桑妮雅的“M.O.E.S”对话以及与其他NPC的支线剧情。

温迪亚大草原

从起始草原右侧出口来到飞泉峡谷，在位于地图东北侧死路的宝箱里可以获得一个人格特质，之后前往地图南方的剧情点。与营地旁的丽丝萝蒂对话解锁营地，调查一旁的篝火便可以在这里休息一晚，可以在这里与其他角色触发夜事件，或是进行技能断片与道具的精炼。休息完毕后，从东南侧出口前往勒德伦地下空洞。

宝箱	
飞泉峡谷	人格特质“明朗快活”

勒德伦地下空洞

洞窟一共分为2个区域，不过地形并不复杂，这里可以采集到一些新的素材。敌人的类型有所变化，但等级依然不高，所以并不难对付，这里出现的新敌人雕像带有物理攻击抗性，记得用魔法类型的原力技招呼它们。一路从第1个场景搜刮来到第2个场景，在入口处便会遭遇BOSS。这个场景中的2个宝箱里装的都是人格特质，不要忘记拿取。而场景中还会有2个巨型敌人，其中一个等级高达35级，在角色等级不够时最好不要招惹。打完BOSS后，徒步返回马尔加。



BOSS战：炎龙

我方等级在11级左右挑战比较稳妥，BOSS的主要攻击手段为火焰吐息以及用前爪的横扫攻击，不仅攻击范围广，而且具备着很高的伤害。和之前BOSS战一样，可以控制悠玛开战后直接进行“龙装变化”，然后对BOSS进行大伤害输出，在MP50%时再切换回人形，多利用崩解攻击将BOSS打入崩解状态，之后全力输出便可。需要注意的是，悠玛在变身后防御力并不会有多少变化，在HP较低时应当立刻切回人形进行回复。



宝箱	
埋没遗迹	水液瓶、黑暗之盾
恸哭风穴	人格特质“赤子之心”、人格特质“治愈系女子”

海楼都市马尔加

来到“海猫亭”触发剧情，之后前往城门前大道的剧情点，不过在这之前可以先触发一下城内的支线剧情。与阿尔贝王的会面结束后悠玛获得人格特质“用以保护的力量”，之后分别前往中心街的拉普尔处及丽丝萝蒂处对话，与丽丝萝蒂对话后解锁“委托”，之后就可以在城中的居民那里接各种各样的支线委托了。随后会接到桑尼雅的委托，去温迪亚大草原的微风草原东北处剧情点，打完6只尖叫菇后再回城，剧情后会解锁“弗洛玛吉的建议”，弗洛玛吉会在战斗中提供敌人情报等相关建议，对战斗有很大帮助。之后需要越过温迪亚大草原，从微风草原西北出口前往埃尔莫亚大森林。

埃尔莫亚大森林

首先来到第1个场景的剧情点触发剧情，控制琳娜进行1场教学战斗，之后琳娜会加入，悠玛获得人格特质“未经世故的少年”。之后会进入第2场教学战斗，同时“B.AN.D”系统解锁，发动“B.A.N.D”后可以轻松解决敌人。现在可以由大树森林东北侧出口前往埃尔莫亚泉搜刮宝箱和素材，这里有1个探索点可以获得1册龙刃器之书（龙刃器之书共有5册，是莱尔的支线任务所需道具。），不过这里有1个高等级的巨型敌人，注意回避。之后从大树森林的西北口前往细流小路，这个场景的下方死胡同里的宝箱可以获得人格特质“情绪亢奋”，之后前往地图上方的剧情点触发剧情，之后自动进入最深处触发与“皇女三本枪”之一迦耶伯格的BOSS战。BOSS战后琳娜与桑妮雅脱队，此时要回到森林的入口处，此时需要注意回避沿路的高等级敌人。到达入口处的剧情点触发剧情，进入与基那斯的BOSS战，BOSS战结束后亚格南成为同伴，之后徒步返回马尔加。

BOSS战：迦耶伯格

BOSS血很厚，而且防御力较高。不过此战解锁了“部位破坏”，依然控制悠玛变身为煌龙后全力输出，此时完全不用担心暴走了，因为在暴走后发动“B.A.N.D”可以将其安抚（安抚暴走后的煌龙可以解除一个奖杯，该奖杯在4章之后将无法获取。），之后的战斗可以趁敌人咏唱时使用崩解攻击将其打入崩解状态，这时它的防御力会下降，尽全力对其输出便可，BOSS生命值低于50%后会追加招式，不过注意好回复及补给并不难对付。



BOSS战：基那斯

开始时的控制角色为亚格南，建议切换为悠玛。基那斯的主要攻击方式以各种快速且大范围的剑技，不过其攻击频率并不是很高，可以趁其攻击间隙使用崩解攻击或原力技进行输出，让尤玛变身对付他也是不错的选择。BOSS攻击力很高，在角色体力较低时请不要吝惜回复药，以免被其灭团。



宝箱	
大树森林	灵树新芽
恸哭风穴	治愈树皮、溶痹瓶
细流小路	治愈祝福、人格特质“情绪亢奋”

海楼都市马尔加

剧情过后需要返回“海猫亭”，当然在这之前可以先与琳娜及亚格南进行“M.O.E.S”对话，返回“海猫亭”后发生剧情，之后亚格南会获得人格特质“可靠的大哥”，剧情过后第2章结束。

3章 灵魂追想曲

海楼都市马尔加

首先前往地图上的2个剧情点发生对话，与丽丝萝蒂对话解锁“艾芙丽蒂的魔法书”，玩家现在可以登录PSN后下载迷宫进行挑战了。与琳娜对话后琳娜会获得人格特质“花店的店员”，并且之后在游戏中每过一天便可以在琳娜处买到1种花。之后来到埃尔莫亚大森林的大树森林场景，在剧情点发生与半兽人的战斗，半兽人的弱点是冰，可以让桑妮雅事先换上冰属性的音律后再来对付它。之后回马尔加的王城发生剧情，剧情过后需要经由勒德伦地下空洞深处前往库拉伐尔平原，当然在出发之前可以先进行各角色的“M.O.E.S”对话以及城中的支线剧情。

库拉伐尔平原

库拉伐尔平原也由2个区域组成，这里的敌人较之前强度稍有提高，建议玩家等级在18级左右再来挑战。第1个场景左上角的宝箱里有一个人格特质。这个场景中也有巨型敌人，以玩家目前的实力无法挑战，注意绕过它。搜刮完第1个场景后来到下1个场景，来到场景中央的剧情点便会进入与碧翠丝的BOSS战，不过由于在战斗结束后会自动回到马尔加，所以建议大家在BOSS战之前先将场景中的宝箱与探索点搜刮完毕，在这个场景中央营地的帐篷旁有一个探索点，在这里可以获得1册龙刃器之书。

BOSS战：碧翠丝

目前流程中最麻烦的BOSS，其攻击动作迅速，还会附带诸如中毒、沉默等异常状态。在对付她时要注意回避她的投掷武器攻击以及跳起后的范围攻击，队友中要保留雾香以保持回复HP以及解除异常状态，BOSS在HP低于一半时会开分身，此时可以变身全力输出，争取尽快将其干掉，恢复剂之类的消耗道具大可不必吝啬。



宝箱	
渴望荒野	排毒瓶、人格特质“清爽的风”
安宁荒野	曼德拉草

海楼都市马尔加

剧情过后琳娜获得人格特质“爆醉姐姐”，之后前往王城触发剧情，雾香获得人格特质“龙识者”。接着前往拉普尔处对话触发剧情，之后需要前往勒德伦地下空洞，在第1个场景东南处剧情点发生剧情找到幽灵少女，之后走到下1个剧情点触发剧情，亚格南获得人格特质“只有幽灵不行”。一路来到最深处触发剧情，之后进入与艾特的BOSS战。战斗结束后自动回到马尔加，之后前往“海猫亭”发生剧情，之后要经由埃尔莫亚大森林的埃尔莫亚泉上方出口前往金戈纳遗迹，之后的战斗比较严峻，建议作好充分的补给与战前准备。

BOSS战：艾特

艾特相较之前的碧翠丝要弱一点，其攻击方式主要有近身的回旋劈，以及利用手中大型枪械的火焰喷射。在她咏唱时是利用崩解攻击将其打入崩解状态的好时机，之后开启变身与“B.A.N.D”全力输出即可



金戈纳遗迹

遗迹入口处便有存档点，这里的敌人比之前遇到的要强，建议大家先提升一定等级后再来挑战。从薄晓庭院西南出口来到天空圣域，在这个区域东北出口处的剧情点会触发之后的BOSS三连战。在BOSS战之前可以先从西北出口前往深宵庭院搜刮道具，该场景地图西边的宝箱中可以获得一个人格特质，之后建议回营地处回复满状态再去挑战BOSS，BOSS战结束后桑妮雅获得人格特质“响彻内心的声音”，之后自动返回马尔加。

BOSS战：电力机械人

比较简单的BOSS，虽然伤害高，但是攻击动作较慢，且攻击间隔长。其蓄力攻击咏唱时间也很长，水属性是其弱点，可以利用悠玛的水属性原力技给予大伤害，抓准时机将其打入崩解状态后便可轻松解决，对阵此BOSS可以适当保留实力，以免后面两场BOSS战补给不足。

BOSS战:艾特

艾特的实力较之前有所增强，也追加了诸如放射火焰弹以及突刺攻击之类的招式，不过应对方法和之前一样，依然不是很难对付，注意留存足够MP以应对第三战。

BOSS战：杰斯特

比较麻烦的BOSS，咏唱后的连射伤害很高。建议开场后就变身煌龙对付他，不过变身后也要注意使用冲刺来回避他的连射攻击，在其攻击其他角色时也要迅速用冲刺靠近，以免回复型角色被干掉。煌龙暴走后立刻使用“B.A.N.D”将其安抚，然后立刻回复满状态全力对残血的BOSS输出，不出一会儿就能将BOSS解决。



宝箱	
薄晓庭院	祛病鼠尾草、高级恢复剂
天空圣域	治疗女神之祈祷
深宵庭院	魔力神酒、人格特质“开心果”

4章 金色回想奏鸣曲

海楼都市马尔加

前往“海猫亭”触发剧情，之后会触发与雾香的约会事件。带着她调查地图上的3个剧情点，之后前往中心街东侧城门口触发剧情，之后会追加新“B.A.N.D”演奏曲“欢悦初鸣”，雾香获得人格特质“安详歌声”。接着回到“海猫亭”发生剧情，之后亚格南获得人格特质“火焰料理人”，雾香获得人格特质“讨厌胡萝卜”。然后在前往王城触发剧情后，前往中心街的莱尔处与其对话，之后要去埃尔莫亚大森林的埃尔莫亚泉讨伐一只巨怪。巨怪等级偏高，其弱点为水属性，我方在25级左右能轻松打倒。之后回城与莱尔对话，结束后再去王城触

发剧情，之后回“海猫亭”触发剧情。之后便可以经由金戈纳遗迹的深宵庭院前往沉睡谷，在这之前可以先完成除了琳娜之外的其他3名角色的“M.O.E.S”对话，以及城中一些NPC的支线剧情。

沉睡谷

沉睡谷也是由2个场景组成，这里的敌人等级总体来说不算高。在第1个场景腐朽教堂遗址中央的剧情点会触发与艾特的BOSS战，在这之前可以先从第1个场景东南角出口前往昏暗小径搜刮一番，昏暗小径中央的宝箱里有一个人格特质，该区域中也有高等级的敌人，注意回避。结束与艾特的BOSS战后从腐朽教堂遗址左侧出口前往哥利兹监狱，之后的战斗比较艰巨，并且中途不会有存档点，建议玩家先回城补给后再来挑战。

BOSS战：艾特

与艾特的第三次战斗，虽然其等级有所提升，攻击力也有所上升，但攻击方式没有什么变化，让悠玛变身为煌龙或直接开强化攻击的“B.A.N.D”可以轻松将其解决。



宝箱	
腐朽教堂遗址	快乐饮料、治愈喷雾、魔防力苹果
昏暗小径	高级乙太药、人格特质“英雄”

哥利兹监狱

监狱的构造与1章中完全相同，只是会有新的宝箱。在不归正门场景中可以获得1册龙刃器之书，在门口处会有1只魔像，其攻击方式与之前的石像类敌人相似，攻击力较高，建议对付它时演奏增加防御的“B.A.N.D”乐曲。打完魔像后来到第一收监区，这个区域的宝箱中有1个人格特质，搜刮完宝箱后从东南侧出口来到地下收监室。这里的杂兵中比较麻烦的只有攻高血厚的帝国重甲兵，遇见的话要优先解决。在前往剧情点的必经之路上会有2个骑士机兵，不过这些大家伙仅仅是血厚而已，将它们打入崩解状态后会好对付很多。来到地下收监区下方的剧情点，之后会进入记忆图书馆进行与艾特&约阿希姆的BOSS战，将BOSS解决后自动回到马尔加。

BOSS战：艾特&约阿希姆

虽说敌方有2人，但仅仅需要打败约阿希姆便可。约阿希姆的攻击以近战为主，但是会高速的瞬间移动，并且会使我方进入混乱状态，在血量较低时还会释放大范围的魔法攻击，其召唤的魔物一段时间后便会消失，大可



不用理会。需要注意的是，在一旁的艾特虽然不用击倒，但也会进行大范围的攻击，需要注意躲避。此战请保证队伍中有雾香以确保充足的回复，可以选择提升防御的“B.A.N.D”乐曲来保证队友的安全，之后慢慢将约阿希姆磨死便可。

宝箱	
第一收监区	人格特质“任性”、冥龙谱
地下收监区	健饮料、冰龙的吐息

海楼都市马尔加

首先来到王城触发剧情，之后再前往“海猫亭”，剧情过后玛丽安成为同伴。之后前往埃尔莫亚森林最深处的固劳可士瀑布，之后需要打倒1只格伦戴尔。这只龙其实很弱，弱点是雷属性，多多利用属性攻击可以迅速将其解决。之后回到马尔加触发剧情，剧情过后前往库拉伐尔平原，在这之前可以先完成琳娜与玛丽安的“M.O.E.S”对话以及其他支线剧情。

库拉伐尔平原

这里的帝国兵相较之前遇到的实力有所提高，正好可以拿他们提升一下等级。来到安宁荒野的中间区域进入与杰斯特的BOSS战，战胜它后触发剧情。在剧情结束后徒步走回马尔加，途中的敌人全部为帝国的敌人，还会有一些大型敌人，不想耗费时间的话尽量避开他们吧。返回城镇后触发剧情，桑妮雅会成为龙奏骑士，同时获得人格特质“黄金雷击姬”，之后进入与特里修拉的BOSS战，将其击破后发生剧情，剧情过后追加新“B.A.N.D”演奏曲“微笑之树”，悠玛获得人格特质“超越力量的意念”。



BOSS战：杰斯特

杰斯特的攻击间隙比之前遇到时更短，攻击速度与频率也大大提升，在HP低于一定程度时会觉醒，此时会丢出伤害极高并具有追踪效果的黑暗球，并带有一定时间的霸体效果，此时玩家只需专心回复便可。对付他可以变身后进行输出，之后使用防御力提升“B.A.N.D”曲开始慢慢磨他血，注意保护好雾香这样的回复型队友，打法沉稳的话很快便能将其解决。

BOSS战：特里修拉

起初BOSS的招式与第一战时基本无变化，但伤害要高出不少，在其HP低于一定程度时会突然飞到桥的另一边然后进行远距离的火焰喷吐攻击，此时应当注意回避，在其HP较低时攻击频率也会上升，要注意好回复生命值并且及时救活倒下的队友。BOSS的弱点是水属性，利用悠玛在武器上附加水属性的原力技来对付它更为轻松。



5章 悖叛神剧

海楼都市马尔加

从本章开始煌龙会觉醒真正的力量，不仅战斗力更进一步，也不会进入暴走状态了。剧情之后需要经由库拉伐尔平原渴望荒野东南方向出口前往夏力昂海岸，在这之前可以先在城中完成亚格南与玛丽安的“M.O.E.S”对话。

夏力昂海岸

依然是由2个场景组成的地区，这里有着之前地区中没有的全新敌人及采集素材，因此搜刮一番是必须的。第1个场景月光海岸东北角的宝箱里有一个人格特质，之后从东南侧的出口来到第2个场景星光沙滩，在场景中央的剧情点触发剧情，之后整个场景都会变成战斗区域，玩家要应对源源不断袭来的帝国士兵，不过他们都不算强，将所有士兵打倒后触发剧情，之后从这个场景东南方向的出口前往珊瑚洞窟，不过可以先在出口旁的营地处进行存档与补给。



宝箱	
月光海岸	人格特质“绅士风范”
星光沙滩	陆龙谱、运动西打

珊瑚洞窟

这个地区有3个场景组成，出现的敌人也并不强。第一个场景沉睡珊瑚域左半部分的场景需要从第3个场景西南侧的出口到达，在沉睡珊瑚域中有1个探索点可以获得1册龙刃器之书。从沉睡珊瑚域东北侧出口来到潮音洞，再从潮音洞西北侧出口来到汐水洞，在该场景西北角的宝箱中有一个人格特质，搜刮完这里的道具后，来到场景下方的剧情点触发剧情后会进入与雷斯提的BOSS战，战胜后自动回到马尔加。



BOSS战：雷斯提

雷斯提也属于攻击迅速，行动敏捷，并且连击伤害高的BOSS。由于悠玛觉醒了煌龙第二形态，在这里可以先以悠玛以外的角色为中心发动“B.A.N.D”演奏，在BPM槽耗到一半时变身为煌龙，这样在BPM槽耗光时便能发动大威力的“D之合奏”了，在多重Buff以及强大的煌龙面前BOSS很快便可以被解决。

宝箱	
沉睡珊瑚域	玛那喷雾、海龙谱
潮音洞	玛那祝福
汐水洞	反应力苹果、人格特质“梦想家”

海楼都市马尔加

前往王城的剧情点触发剧情，之后桑妮雅获得人格特质“挂念父亲”，雷斯提加入成为同伴。之后需要从库拉伐尔平原安宁荒野西北出口前往兀鲁朵沙漠，在这之前可以先完成桑妮雅与雷斯提的“M.O.E.S”对话以及一些支线剧情和委托，顺便提升一下队伍实力。

兀鲁朵沙漠



由3个场景构成的地区，在第1个场景古代墓碑东北方向的宝箱里有一个人格特质，来到古代墓碑地图东北处的剧情点触发剧情，之后需要返回库拉伐尔平原，并从安宁荒野东南侧出口经由失落庭园前往灵峰古蓝歇尔，古代墓碑西北侧通下第2个场景的出口处有一只高等级的骑士机兵把守，以正常流程中的角色等级是难以挑战的，因此其它场景可以之后再来搜刮。

宝箱	
古代墓碑	鲜血利爪、人格特质“天才”

灵峰古蓝歇尔

进入之后发生剧情，雾香获得人格特质“龙魂天线”。目前只能探索灵峰的第1个场景，在第1个场景西北侧角落里的宝箱中有1个人格特质，不过在那里有一只高等级奇美拉把守，需要注意躲避。之后从该场景东南角的出口前往罗构斯冰穴遗迹，由于之后要进行BOSS战，因此可以先在地图下方营火处进行补给与存档。

宝箱	
巨像长眠银岭	魔力苹果、人格特质“恶意”

罗构斯冰穴遗迹

可以先在第1个场景苍蓝洞窟搜刮一下宝箱与素材，这里的敌人在队伍成员平均等级35级左右便可以碾压。在苍蓝洞窟场景左侧的宝箱中有1个人格特质，右下角的发光处可以收集到1册龙刃器之书。之后来到苍蓝洞窟东北侧出口处触发剧情，之后琳娜获得人格特质“遗迹爱好者”。之后从打开的门进入，剧情过后进入与基那斯的BOSS战，击破之后触发剧情，之后进入与毒龙的BOSS战。打完BOSS后需要返回兀鲁朵沙漠，在这之前建议先回城补给一下，顺便完成雾香的“M.O.E.S”对话。



BOSS战：基那斯

基那斯的攻击频率比之前更高，而且会使用强力的多段连斩，因此必须时刻注意队友的血量。由于其行动速度较快，对付他可以在演奏增强防御力的“B.A.N.D”乐曲后，利用变身后的范围攻击对其造成伤害，一般一轮变身的输出再加上最后“D之合奏”的伤害足以将他解决，注意节省补给用的道具以应对下一场BOSS战。

BOSS战：毒龙

BOSS本身不是很强，注意其放出的龙卷风以及风属性吐息即可。由于经历了上一场BOSS战，开战后记得将队伍成员的状态都补满，之后用老办法“B.A.N.D”加变身可以迅速将其解决。



宝箱	
苍蓝洞窟	巨人铁拳、人格特质“偶像”

兀鲁朵沙漠

前往之前触发剧情的地点再次触发剧情，之后会进入与“皇女三本枪”之一的昆古尼尔的BOSS战，在这之前最好先把BPM槽积蓄满，击败昆古尼尔后发生剧情，之后本章结束。



BOSS战：昆古尼尔

实力强劲的BOSS，而且血很厚，对付它要作好持久战的准备。BOSS身体周围会带有电流，如果要对其近战的话则会持续受到伤害。BOSS会在场景中放置很多带电区域，如果触碰便会受到伤害，此外BOSS还会使用大范围的高威力雷击，很容易一击将残血队友打至战斗不能。在对付它时需要让队友采用回复优先的战术，并演奏增加防御的“B.A.N.D”乐曲，让主角变身后持续输出伤害，注意如果队友状态不佳，必须及时切回人形并帮助队友回复。由于BOSS的HP较高，所以一般需要2次变形才能将其打败，注意准备好充足的MP回复药用于补给。

6章 绝对强者狂想曲

海楼都市马尔加

剧情过后可以先进行与琳娜、雷斯提以及玛丽安三人的“M.O.E.S”对话，之后可以先完成一些委托，顺便提升一下队伍的实力。本章开始需要重点练一下亚格南与雷斯提，因为在第7章会有只有他们2人参与的战斗。在做好充分的准备之后，前往库拉伐尔平原的渴望荒野场景右侧的剧情点，之后需要讨伐1只蝎尾狮，敌人虽然体型巨大，但攻击缓慢，而且伤害并不是很高，只需慢慢将其磨死便可。之后由之前的路线前往灵峰古蓝歇尔。

灵峰古蓝歇尔～罗构斯冰穴遗迹

进入后触发剧情，玛丽安获得人格特质“纯真女孩”。走到营火附近时会发生剧情，之后要打1只突击暴力猿，火属性是其弱点，打法与打其他大型怪物一样，注意回避其攻击便能轻松将其解决。打倒敌人后会发生雪崩事件，之后桑妮雅暂时离队并且获得人格特质“被掳走的公主”。之后由于前往巨人长眠银岭上侧出口的道路被封死，只能先从右侧出口前往罗构斯冰穴遗迹。进入遗迹后前往苍蓝洞窟西北侧出口处发生剧情，在门打开后由出口前往寒风间道。这里的新敌人无影怨灵完全抵御物理攻击，需要用魔法来招呼它们。在寒风间道西北方向的宝箱中有1个人格特质，搜刮完这里后从该场景北侧出口前往狼山道。狼山道西北角的宝箱中有1个人格特质，搜刮完这里后再由西北角出口来到灵峰的白银山顶。从白银山顶西北出口处来到古城的舞蹈剧场，之后进入与杰斯特的BOSS战。BOSS战结束后发生剧情，雷斯提获得人格特质“宠妹妹”，剧情过后自动返回马尔加。



BOSS战：杰斯特

杰斯特前期的攻击方式和以前并没有太大变化，将其HP削减到一定程度后依然会发动爆气，之后还会使用名为“十字火炮”的大范围火焰攻击。对付他时建议在前期保存实力，在他进入爆气模式后在进行变身外加“B.A.N.D”演奏以争取最大化输出，总体来说并不难对付。



宝箱	
寒风间道	玛那恢复剂、人格特质“不可思议的少女”
狼山道	人格特质“男孩子气”、万能药
白银山顶	空龙谱

海楼都市马尔加～珊瑚洞窟

首先前往“海猫亭”触发剧情，之后悠玛获得人格特质“煌龙的喜悦”。之后需要前往王城触发剧情，在这之前可以先进行雾香、桑妮雅以及亚格南3人的“M.O.E.S”对话。王城的剧情过后，需要前往珊瑚洞窟的沉睡珊瑚域的剧情点，之后触发BOSS二连战，在出发前可以先提升一下队伍的实力，并且准备好足够的消费道具。到达指定地点后首先对阵帝国皇女以及碧翠丝，之后会对阵“帝国双剑”之一的水天剑神卡利邦。击败卡利邦后发生剧情，之后本章结束。

BOSS战：爱克雪拉&碧翠丝

本战同时要面对2个BOSS，皇女爱克雪拉虽然血量较少，攻击频率也较低，但会格挡玩家的攻击。而碧翠丝则和以前一样攻击十分迅猛，虽然她血量稍厚，但因为威胁较大所以应当优先集火解决。由于接下来还有一场BOSS战，所以本场战斗需要留存一点BPM槽，可以用回复为主的保守战术慢慢磨死她们。



BOSS战：卡利邦

比较麻烦的BOSS，血厚攻高的典范。平时会飞在空中，转圈甩尾以及喷射水枪威力都非常大，等级不够的角色时常会被一击致命。此外，BOSS还会释放出减缓我方行动速度的范围立场，十分烦人。对付它还是用老办法变身以及演奏增加防御的“B.A.N.D”曲目，之后慢慢磨它血，依靠“D之合奏”可以打出大伤害，BOSS的弱点为火属性，让亚格南上场用火魔法进行输出也是不错的选择。



7章 妖精们的哀歌

海楼都市马尔加

剧情过后悠玛获得人格特质“煌龙骑士”，开始自由行动后可以先进行各角色的“M.O.E.S”对话。之后可以先练一练亚格南与雷斯提的等级，不然之后可能会陷入苦战。作好准备后便可以前往库拉伐尔平原的失落庭园，在失落庭园中间的剧情点触发剧情，之后进入与基那斯的BOSS战。击败基那斯后发生剧情，之后返回库拉伐尔平原，经由安宁荒野前往兀鲁朵沙漠。

BOSS战：基那斯

基那斯的招式和之前并未有太大变化，攻击力有所提升，当然他的HP也比之前要多。对付他依然用变身即可，不过由于血量的关系，可能需要变身2次才能将其击倒，在其咏唱时是将他打至崩解状态的好时机，可以多加利用。

兀鲁朵沙漠

之前挡路的敌人已经不见了，直接由第1个场景西北侧出口来到第2个场景边际堰堤，搜刮完这里的道具后从西南侧出口前往恩泽绿洲。在恩泽绿洲中央营地处触发剧情，之后选择在这里扎营休息一晚。剧情过后返回边际堰堤，在地图上方剧情点发生剧情，之后前往库拉伐尔平原的渴望荒野，来到地图中央的剧情点后触发剧情，之后需要与4个帝国兵以及1只帝龙战斗，优先将帝国兵解决，然后慢慢将帝龙磨死便可。强制战斗结束后徒步返回马尔加，途中会触发剧情，琳娜获得人格特质“忠义羁绊”。此时沿途的敌人再次全部变为帝国兵，正好可以拿来练练级，提升一下队伍的实力。

宝箱	
边际堰堤	妖魔符咒、治愈祝福
恩泽绿洲	清新瓶

海楼都市马尔加～兀鲁朵沙漠

回到马尔加后发生剧情，之后会追加新的圣印歌“雪华之滴”，雾香获得人格特质“守护生命”。剧情过后再次前往兀鲁朵沙漠，在边际堰堤北部出口处发生剧情，亚格南获得人格特质“热情的战斧”，雷斯提获得人格特质“冷静的战枪”。随后会进入强制战斗，我方成员只有雷斯提与亚格南2人，但是一共要打3波帝国兵，其中有大型敌人暗影机兵，没有提前练过这2人的话这里会陷入苦战。战斗结束后会切换为另外4人，自动进入葛拉尔城塞遗址。



葛拉尔城塞遗址

要塞共有4个场景组成，有城郭第一层左右出口的回廊都可以到达BOSS所在的城郭第二层，在守护回廊西南角的宝箱与骑士回廊场景中央的宝箱里各有1个人格特质。这里的敌人大部分为各种高等级的帝国兵，还有一些大型敌人，不过我方队伍等级高的话应该不难对付。来到城郭第二层后发生剧情，之后由该场景上方的出口进入梅吉乌士大圣堂。剧情过后会进入与丹斯列夫的BOSS战，战胜它后发生剧情，玛丽安获得人格特质“玛丽安的意志”，之后便直接进入与盖奥尔格的BOSS战。



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



BOSS战：丹斯列夫

强大的巨龙型BOSS，360度的回转火焰攻击以及咏唱后的震地攻击威胁较大。对付它最好是用光属性攻击，当然直接变身给予其高输出也是不错的选择，一般2次变身便可解决它。不过由于之后还有1场BOSS战，所以建议玩家在对付它时保留一定的实力。



BOSS战：盖奥尔格

该奥尔格并没有想象中的那么强，其招式大部分为咏唱后的攻击，一般都比较好躲避，不过被打到的话还是很疼的。他的部分攻击还会使角色进入沉默状态，注意及时用道具解除。对付他依然用老办法“龙装变化”便可，由于是本章最后一战，所以丝毫不用吝惜回复道具，尽全力打倒他便可。

宝箱	
城郭第一层	灵树新芽、运气苹果
守卫回廊	人格特质“神秘感”
骑士回廊	清新瓶、人格特质“热心助人”
城郭第二层	灵树圣药、生命苏摩

8章 七色光辉协奏曲

海楼都市马尔加~沉睡谷

剧情过后可以照惯例进行与各角色的“M.O.E.S”对话，本章追加的支线剧情以及支线任务也可以在此时完成。由于之后便是几场BOSS战，在此时将队伍的等级提升到60级左右比较稳妥。作好完全准备后，便可以前往沉睡谷了。来到沉睡谷腐朽教堂遗址中央的剧情点，剧情过后便是与杰斯特的BOSS战。战胜他后杰斯特会变身为魔装龙王格雷厄姆，将其击破后调查场景中央的龙命剑，剧情过后悠玛离队。之后按原路离开本场景，发生剧情后自动返回马尔加。

BOSS战：杰斯特

杰斯特的招式与之前有所不同，注意防御他的多段攻击，而冲击波看准方向回避便可。在他觉醒后要注意防御以及回复，变身后对付他并不是很困难。

BOSS战：魔装龙王格雷厄姆

BOSS的招式十分霸道，不仅范围大而且伤害高，对光属性攻击具有抗性。咏唱后的崩地攻击以及自下而上的激光扫射威胁较大，其他招式比如在地上扫出火焰还有冲击波等还是比较好回避的。BOSS的血还是比较厚的，开启增加防御的“B.A.N.D”演奏之后变身对其猛攻是不二之选。



海楼都市马尔加~库拉伐尔平原

剧情过后悠玛获得人格特质“辉煌明星”，开始自由行动后前往马尔加街道中的多个剧情点触发剧情，与桑尼雅对话后桑尼雅获得人格特质“白鹤姬骑士”，与雾香对话后雾香获得人格特质“牡丹姬巫女”。全部对话完毕后前往库拉伐尔平原的失落庭园，此时其他地区的敌人配置会有所变化，需要注意。来到失落庭园后，前往场景西北侧的剧情点触发剧情，之后调查门处的剧情点触发剧情，随后再次调查剧情点便会进入最终的BOSS二连战，击破最终BOSS后便可以欣赏结局了，满足好感度的角色会在最后追加该角色相关的结局剧情。

BOSS战：盖奥尔格

BOSS招式与之前的变化不大，血量变厚并且多了回复技能，但依然很好对付，但是需要注意留存BPM槽及各类回复道具，以便应对之后的最终BOSS战。

最终BOSS战：魔枪神龙札博德

最终BOSS不仅体型巨大，各种招式的判定范围也十分霸道。其最主要的攻击方式便是双爪的横扫攻击，以及从地底召唤出的黑暗气流攻击，这两招可以利用格挡来减轻伤害。比较有威胁的招式是钻地后从地上钻出的突刺攻击，以及咏唱后的雷击。BOSS的弱点是光属性，对付最终BOSS可以先控制悠玛利用光属性攻击输出，在其血量低于一半时用变身加上“B.A.N.D”演奏全力输出，如果有状态加成的道具也可以一并用上，争取在最快的时间内解决它。



通关后要素

读取通关后存档会回到最终战前的状态，之后可以继续刷角色好感度以及完成支线委托。此外，游戏中会追加最后一首“B.A.N.D”演奏曲“母星的祈祷”以及各角色结局中获得的人格特质，还会解锁技能断片“追忆龙装变化”以及“惟一无二”的设计图，魔法书迷宫也会解锁到100级。而在之前剧情BOSS战的地点还会追加隐藏BOSS，击倒它们可以获得每个角色的最终音律。



重要支线委托

由于游戏中的支线委托大部分可以重复完成，而且有些委托完成难度大但是报酬并不丰厚。所有下面将会列出部分与炼金图纸以及音律获得相关的委托，以及各报酬比较特殊的同伴委托供各位玩家参考。

重要支线委托一览表

角色	委托名称	分类	委托目标	说明	委托报酬
拉普尔	良药有蘑菇味	收集	抑毒菇x5	在温迪亚大草原采集。	排毒瓶x5
	新品炼金釜	收集	超压力炼金釜x1	通过道具炼成获得。	1000G、炼金图纸追加
	给某人的礼物	收集	树灵槲寄生x2	灵峰古蓝歇尔出现的冰百合身上掉落。	1000G、炼金图纸追加
	寻求一流的水	收集	埃尔莫亚涌泉x5	在埃尔莫亚大森林采集。	高级恢复剂x3
	良药是千根针	收集	皇帝仙人掌x5	在库拉伐尔平原采集。	运动西打x5
	良药的意外出处	收集	光泽苔x5	在沉睡谷的腐朽教堂遗址采集。	万能药x3
	恶魔的耳语	收集	恶魔果实x1	沉睡谷出现的大恶魔身上低几率掉落。	2000G、炼金图纸追加
	炼金术是魔性光辉	收集	魔性蜡烛x3	夏力昂海岸出现的焦炭恶魔身上掉落。	3000G、炼金图纸追加
	奇迹的炼金术	收集	冷灵石x2	珊瑚洞窟出现的冰灯妖身上掉落。	4000G、炼金图纸追加
	超越极限	收集	快坏掉的魔炮x1	葛拉尔城塞遗址帝国大本营出现的暗影机兵身上掉落。	5000G、炼金图纸追加
	炼金术师之梦	收集	贤者之石x1	贤者之石通过道具炼成获得，必要的素材日绯色金可以在库拉伐尔平原采集，禁忌咒符在8章后于勒德伦地下空洞出现的夺心雕像身上凖落，魔力神酒可以通过道具炼成获得。	10000G、炼金图纸追加
费南多	十人十色的合奏	收集	小鬼弯刀x1	温迪亚大草原的哥布林身上掉落。	费南多的乐谱
	蝴蝶之梦的交声曲	收集	灵树槲寄生x1	埃尔莫亚大森林出现的灵菊身上掉落。	费南多的乐谱
	英雄赞歌的进行曲	收集	巨人拳头x1	埃尔莫亚大森林出现的巨怪身上掉落。	费南多的乐谱
	行云流水的奇想曲	收集	堕天使泪珠x1	珊瑚洞窟出现的基路伯身上低几率掉落。	费南多的乐谱
	继往开来的小步舞曲	收集	冰龙的吐息x1	罗构斯冰穴遗迹出现的冰龙身上掉落。	费南多的乐谱
	心奏心理的七重奏	收集	古龙逆鳞x1	部分龙族怪物身上低几率掉落。	费南多的乐谱
雾香	精灵族的秘药	收集	快乐莓x3	在温迪亚大草原的探索点采集。	技能断片“魔力之箭”、雾香的人格特质“精灵族药剂师”。
	今天的敌人是明天的...	收集	加油胡萝卜x5	在温迪亚大草原的探索点采集。	甜点百汇x1
	恰当的盐量	收集	夏力昂原水x10	在夏力昂海岸的探索点采集。	甜点百汇x1
	来自萝卜的挑战	收集	加油胡萝卜x7	在温迪亚大草原的探索点采集。	技能断片“治愈之力”
	幸福的味道	收集	快乐莓x5	在温迪亚大草原的探索点采集。	甜点百汇x1
	最后的圣战	收集	加油胡萝卜x3	在温迪亚大草原的探索点采集。	技能断片“弓术的顶点”、雾香的人格特质“少女的晚餐”
桑尼雅	为了民众	特殊	完成10个委托	完成任意10个委托便可。	技能断片“盾牌强化”、桑尼雅的人格特质“大家的求助对象”
	小鸡赛跑	讨伐	自然族魔物x20	在勒德伦地下空洞打一些巨蜻蜓即可。	马尔加串烧x1
	白人力之鬼	讨伐	魔族魔物x20	在温迪亚大草原打一些哥布林即可。	马尔加串烧x1
	为了国王	收集	曼德拉草x1	在沉睡谷出现的女王蔷薇身上掉落。	技能断片“破坏之雷”
	无	特殊	无	仅仅对话便可完成任务。	技能断片“自动崩碎”、桑尼雅的人格特质“少女的低语”
	兽族军团	讨伐	兽族魔物x20	在温迪亚大草原打一些双头犬即可。	马尔加串烧x1
琳娜	地域交流的重要性	收集	牡香牛脂草x5	在马尔加的探索点采集。	飞鱼油x3
	马尔加的潮流	收集	埃尔莫亚芦荟x3	在埃尔莫亚大森林的探索点采集。	奋斗活力饮x5
	时光的流逝如是说	收集	拉瓦尔齐岩x1	在库拉伐尔平原的探索点采集。	四叶酢浆草x1
	藏在古木中的森林	探索	探索金戈纳遗迹的龙之祭坛	前往指定地点即可完成任务。	技能断片“回礼之价值”
	伟大的植物	收集	皇帝仙人掌x3	在库拉伐尔平原的探索点采集。	香精瓶x3
	大姐姐的护肤品	收集	空洞草x3	在沉睡谷的探索点采集。	玛那祝福x3
	雪山之一角	探索	探索罗构斯冰穴遗迹的龙之祭坛	前往指定地点即可完成任务。	技能断片“偷心”
	调查雄辩的历史	收集	深海记忆x5	在兀鲁朵沙漠的探索点采集。	四叶酢浆草x1

重要支线委托一览表

角色	委托名称	分类	委托目标	说明	委托报酬
琳娜	不输严寒的恋情	收集	寒山迷迭香x3	在罗构斯冰穴遗迹的探索点采集。	运动西打x5、琳娜的人格特质"鲜花大师"
	伟大时代的一块石头	收集	灵峰石x5	在罗构斯冰穴遗迹的探索点采集。	四叶酢浆草x1
	天灾魔女的失物	探索	前往葛拉尔城塞遗址寻找3件物品	目标道具分别位于第一阶层、第二阶层以及守卫回廊。	技能断片"真理之力"、琳娜的人格特质"诡计明星"
玛丽安	像个女孩子	特殊	无	与玛丽安对话即可。	技能断片"弱点射击"
	女孩子的香味	收集	治愈树皮x1	灵峰古蓝歇尔出现的冰百合身上掉落。	精灵布娃娃x1
	女孩子的兴趣	收集	星沙x7	在珊瑚洞窟的探索点采集。	精灵布娃娃x1
	玛丽安的结论	探索	探索夏力昂海岸的月光海岸	前往指定地点即可完成任务。	技能断片"威力挥击"、玛丽安的人格特质"自然"
	女孩子的营养	收集	肌肉南瓜x3	在勒德伦地下空洞的探索点采集。	精灵布娃娃x1
	埃尔莫亚之泉	特殊	金头鱼x12	前往埃尔莫亚大森林的埃尔莫亚泉，剧情后完成战斗便可。	技能断片"全神贯注"、玛丽安的人格特质"女孩子气"
亚格南	把幽灵全部轰走	讨伐	打倒20只死灵族魔物	前往埃尔莫亚大森林打20只灯妖便可	技能断片"逆境之力"
	摇滚象征	收集	碎裂头盖骨x5	在沉睡谷出现的骷髅妖战士身上掉落。	火热食谱x1
	对症疗法	收集	罗构斯冰块x5	在罗构斯冰穴遗迹的探索点采集。	火热食谱x1
	把寒冷全部轰走	讨伐	突击暴力猿x1、雪山狮鹫兽x1、冰龙x1	分别在灵峰古蓝歇尔和罗构斯冰穴遗迹中。	技能断片"火力全开"、亚格南的人格特质"怕冷"
	看不见的东西	收集	看不见的怨念x1	在勒德伦地下空洞出现的无影怨灵身上掉落。	火热食谱x1
	只是特训！	特殊	无	前往温迪亚大草原的飞泉峡谷与亚格南1对1战斗，胜利后完成任务。	技能断片"男子汉的友情"、亚格南的人格特质"燃烧的友情"
雷斯提	蝎子保护活动	收集	兀鲁朵蝎x3	在兀鲁朵沙漠的探索点采集。	巫女遗忘之物x1
	小小的自然保护	收集	温迪亚凤蝶x8	在温迪亚大草原的探索点采集。	技能断片"治愈之回报"
	保护仙人掌活动	收集	皇帝仙人掌x8	在库拉伐尔平原的探索点采集。	巫女遗忘之物x1
	环境保护活动	讨伐	猛毒蛙怪	前往夏力昂海岸的星光沙滩打倒所有的猛毒蛙怪便可。	技能断片"准确反击"、雷斯提的人格特质"生态学家"
	生态系的变化	讨伐	血红刺猬x1	前往沉睡谷的昏暗小径完成讨伐任务便可。	技能断片"速减之刃"、雷斯提的人格特质"精灵族活动家"
	马尔塔保护活动	收集	马尔塔果实x3	在兀鲁朵沙漠的探索点采集。	巫女遗忘之物x3

全技能断片效果一览表

属性	名称	效果
兽族	武者之力	攻击力上升10%
	英雄之力	攻击力上升15%
	霸者之力	攻击力上升20%
	鬼神刚力	攻击力上升30%
	斗者之心	攻击力与防御力上升10%
	狼之眼	命中率上升10%。
	鹰之眼	命中率上升20%。
	猎人之眼	命中率上升30%。
	强击	暴击率上升10%
	高等强击	暴击率上升20%
	豪击贯通	暴击时对敌人造成无视其防御力的伤害
	猎人同盟	战斗成员中安装此技能的越多,反应力与运气上升越多。
	防麻痹	较不易陷入麻痹状态。
	抗麻痹	使麻痹状态无效。
	拳击手精神	剩余HP在20%以下时，HP上升30%。
	无玛那增力	剩余 MP 在 10% 以下时,物理攻击对敌人造成的伤害增加20%。
	全AP减伤	剩余AP在一半以上时，受到的伤害减少3%。
	倒地取消	被击飞时按下任意一个按键，可于空中迅速起身并着地。
	伶俐攻击・兽	普通攻击的AP消耗量减少。
	毅力	受到敌人的攻击而造成伤害时，较不易后仰。
	冲击震荡	攻击命中敌人时较容易使其后仰
	极限行动	AP 的恢复速度上升,但行动所需的 AP 不足时,暂时不会恢复 AP。
	长程冲刺	冲刺的移动距离增加。
	伶俐冲刺	冲刺的AP消耗量减半。
	冰击强化	冰属性攻击对敌人造成的伤害增加20%，MP消耗量减少10%。
	海龙之魂	水、冰属性攻击对敌人造成的伤害增加15%，MP消耗量减少20%。
	火击抗性	受到敌人火属性攻击所造成的伤害减少20%。
	地击抗性	受到敌人土属性攻击所造成的伤害减少20%。
	陆龙守护	受到敌人火、土属性攻击所造成的伤害减少10%。
	自然族杀手	对自然族魔物造成的伤害增加10%。

属性	名称	效果
兽族	伶俐行动	行动有时不会消耗AP，运气越高越容易发动。
	攻击增益	普通攻击的阶段上升，○键可连续攻击的次数增加。
	崩解强化	攻击的崩解效果上升。
	一气呵成	对崩解中敌人造成的伤害增加10%。
	延长崩解	使敌人崩解时，延长崩解的有效时间。
	连段崩解	能够借由普通攻击使敌人崩解。
	佯攻	在原野上较容易被敌人发现，战斗成员中只要有一人安装便有效。
	击破王	打倒敌人时，自己的HP与MP各恢复5%。
	洗练斩技	悠玛专用，物理原力技对敌人造成的伤害增加15%。
	碎骨击+	悠玛专用，提升"碎骨击"的原力技等级。
	崩体之弓术	雾香专用,对普通攻击和射箭的原力技赋予崩解抗性下降效果。
	无畏雷击	桑妮雅专用，受到敌人雷属性攻击所造成的伤害减少30%，并使麻痹状态无效。
	给我躺平！+	亚格南专用，提升"给我躺平！"的原力技等级。
	旋风枪术	雷斯提专用，提升攻击速度。
	冰之崩击	雷斯提专用，提升冰属性攻击的崩解效果。
	一击必诛	雷斯提专用，崩解攻击变化为将目标击飞的一击。
	零下返刃+	雷斯提专用，提升"零下返刃"的原力技等级。
	准确反击	雷斯提专用，成为反击状态的原力技，暴击率上升。
	治愈之回报	雷斯提专用，使用恢复系原力技后，一定时间内自己的魔力会依恢复量而上升。
	速减之刃	雷斯提专用，攻击速度上升越多，物理攻击对敌人造成的伤害越多。
	无双之刃	雷斯提专用，普通攻击命中复数敌人时，HP恢复2%。
水棲	骑士护身	防御力上升10%。
	勇者护身	防御力上升15%。
	王者护身	防御力上升20%。
	女神守护	防御力上升30%。
	刹那的专注	反应力上升10%。
	神域的专注	反应力上升20%。
	明镜止水	反应力上升30%。
	防遗忘	较不易陷入遗忘状态。



属性	名称	效果
水棲	抗遗忘	使遗忘状态无效。
	长效异常	延长敌人陷入异常状态时的有效时间。
	长效弱化	延长敌人陷入状态值下降时的有效时间。
	战场之花	较容易成为所有敌人的攻击对象。
	神之手	盗取攻击的成功率上升。
	强力冲刺	冲刺的无敌时间延长。
	专家格挡	使格挡时的伤害减轻率提升20%。
	架开	延长精准格挡的发生时机。
	地击强化	土属性攻击对敌人造成的伤害增加 20%，MP 消耗量减少 10%。
	水击抗性	受到敌人水属性攻击所造成的伤害减少20%。
	冰击抗性	受到敌人冰属性攻击所造成的伤害减少20%。
	海龙守护	受到敌人水、冰属性攻击所造成的伤害减少10%。
	兽族杀手	对兽族魔物造成的伤害增加10%。
	自然主义	对陷入异常状态之敌人造成的伤害增加20%。
	攻击减轻	受到敌人物理攻击所造成的伤害减少10%。
	合奏心得	安装者与我方同时进行演奏咏唱时，MP恢复2%。
	意识不绝	战斗中MP逐渐恢复。
	治愈共鸣	与安装者之间产生共鸣的几率上升，共鸣形成的恢复行动效果上升。
	退魔之香	遇敌时较容易减少出现的敌人，战斗成员中只要有一人安装便有效。
	咏唱减缩	使原力技的咏唱时间减半。
	毒之弓术	雾香专用，对普通攻击和射箭的原力技赋予中毒效果。
	麻痹之弓术	雾香专用，对普通攻击和射箭的原力技赋予麻痹效果。
	萎力之弓术	雾香专用，对普通攻击和射箭的原力技赋予攻击力下降效果。
	弓术的顶点	雾香专用，提升安装中弓术类技能的效果。
	彩妆强化	雾香专用，盛装打扮时所有状态值上升5%。
	治愈之力	雾香专用，使用恢复型原力技后，一定时间内依恢复量提升自己的攻击力。
	魔力之箭	雾香专用，崩解攻击变化为魔法攻击伤害。
	不可侵犯之领域+	桑尼雅专用，提升“不可侵犯之领域”的原力技等级。
	冰晶+	雷斯提专用，提升“冰晶”的原力技等级。
	吸命阵+	雷斯提专用，提升“吸命阵”的原力技等级。
自然	活力	HP最大值上升10%。
	庞大活力	HP最大值上升15%。
	极大活力	HP最大值上升20%。
	巨大活力	HP最大值上升30%。
	精密攻击	命中率上升50%，攻击力与魔力下降10%。
	飞贼步伐	回避率上升10%。
	忍者步伐	回避率上升20%。
	额外伤害	暴击时对敌人的伤害倍率上升30%。
	防中毒	较不易陷入中毒状态。
	抗中毒	使中毒状态无效。
	长效强化	延长自己状态值上升时的有效时间。
	短效弱化	缩短自己状态值下降时的有效时间。
	背后突击	从敌人的背后展开攻击时，对其造成的伤害增加10%。
	HP复原・BA	依崩解攻击对敌人造成的伤害，恢复自己的HP。
	MP复原・BA	依崩解攻击对敌人造成的伤害，恢复自己的MP。
	反弹格挡	格挡时所受到的伤害反弹5%回敌人身上。
	MP减轻・治愈	使用恢复型原力技时MP消耗量减少40%。
	雷击强化	雷属性攻击对敌人造成的伤害增加 20%，MP 消耗量减少 10%。
	空龙之魂	风、雷属性攻击对敌人造成的伤害增加15%，MP消耗量减少20%。
	风击抗性	受到敌人风属性攻击所造成的伤害减少20%。
	雷击抗性	受到敌人雷属性攻击所造成的伤害减少20%。
	空龙守护	受到敌人风、雷属性攻击所造成的伤害减少10%。
	水棲族杀手	对水棲族魔物造成的伤害增加10%。
	命中奖励	命中次数越多，对敌人造成的伤害越多。
	HP复原・B	使敌人崩解时，自己的HP恢复5%。
	治疗之心	使用恢复型原力技时的HP恢复量增加20%。
	治疗之技	恢复型原力技追加持续恢复效果。
	活力循环	打倒敌人时，自己的HP恢复3%。
	大胆休息	在战斗中HP逐渐恢复。
	放松休息	战斗胜利时HP恢复5%。
	防护共鸣	与安装者之间产生共鸣的几率上升，共鸣形成的防御、支援行动效果上升。
	隐密	在原野上较不易被敌人发现，战斗成员中只要有一人安装便有效。
	魅惑之香	遇敌时较容易增加出现的敌人，战斗成员中只要有一人安装便有效。
	快速行动	提升AP的恢复速度。
	团体治愈	悠玛专用，和队伍成员共鸣时HP与MP各恢复5%。
	剥衣之弓术	雾香专用,对普通攻击和射箭的原力技赋予魔防力下降效果。
	治愈+	雾香专用，提升“治愈”的原力技等级。
	魅力公主	桑尼雅专用，使用诱敌类原力技时的MP消耗量减半。
	击剑士	桑尼雅专用，崩解攻击的AP消耗量减半。
	公主的气魄	桑尼雅专用，强化自己的原力技，缩短咏唱时间。
	治疗领域+	桑尼雅专用，提升“治疗领域”的原力技等级。
	盾牌强化	桑尼雅专用，HP、防御力、魔防力各上升5%。
	时尚领导者	桑尼雅专用,B.A.N.D的盛装打扮效果维持在最大等级，盛装打扮时的攻击力上升5%。
	破坏之雷	桑尼雅专用，雷属性攻击的崩解效果上升。
	息心静气	雷斯提专用，较不易陷入任何异常状态。
	神圣女巫	琳娜专用，恢复型原力技的MP消耗量减半。
	地狱爆风+	琳娜专用，提升“地狱爆风”的原力技等级。
	风暴+	琳娜专用，提升“风暴”的原力技等级。
魔族	恶魔契约	HP最大值上升50%，MP最大值下降50%。
	天使契约	MP最大值上升50%，HP最大值下降50%。
	修罗气魄	安装者的等级越高，攻击力提升越多。
	术师正理	魔力上升10%。
	精灵正理	魔力上升15%。
	圣王正理	魔力上升20%。
	魔神真理	魔力上升30%。
	天帝波动	安装者的等级越高，魔力提升越多。
	恶魔杀手	打倒越多大型魔族，魔力提升越多。
	狂击架势	攻击力上升50%，防御力下降50%。
	法师之心	魔力与魔防力上升10%。
	背水阵	陷入无法战斗状态的成员人数越多，攻击力、防御力、魔力、魔防力上升越多。
	法师同盟	战斗成员中安装此技能的越多，魔力与魔防力上升越多。
	防混乱	较不易陷入混乱状态。
	抗混乱	使混乱状态无效。
	狂战士精神	剩余HP在20%以下时，暴击率上升30%。
	法师精神	剩余HP在20%以下时，原力技咏唱时间减半。
	全玛那增魔	剩余 MP 在 10% 以下时，魔法攻击对敌人造成的伤害增加 20%。
	无AP重击	剩余AP在一半以下时，攻击的崩解效果上升。
	强力震荡	自己的攻击命中敌人时，使敌人移动的距离增加。
	斗气之刃	普通攻击的攻击范围增加。
	伶俐攻击・魔	普通攻击的AP消耗量减少。
	崩解强击	崩解攻击的暴击率上升15%。
	崩解冲击	崩解攻击命中敌人时，敌人的后仰时间延长。
	全力挥击	使用崩解攻击时，将消耗所有的AP，威力会依消耗的AP而产生变化。
	MP复原・D	以冲刺回避敌人的攻击时，自己的MP恢复2%。
	魔法强击	魔法攻击的暴击率上升20%。
	安可魔法	连续使用相同的魔法原力技时，MP消耗量减少20%。
	MP减轻	使用原力技时的MP消耗量减少10%。
	精神集中	原力技咏唱时间缩短。
	无我的境地	原力技咏唱中不会后仰。
	练气集中	原力技对敌人造成的伤害增加10%，但咏唱时间延长。
	气之体现	原力技咏唱时间减半，但使用时会消耗AP。
	火击强化	火属性攻击对敌人造成的伤害增加 20%，MP 消耗量减少 10%。
	陆龙之魂	火、土属性攻击对敌人造成的伤害增加 15%，MP 消耗量减少 20%。

属性	名称	效果
魔族	炼金族杀手	对炼金族魔物造成的伤害增加10%。
	玛那强击	攻击必定成为暴击，但所有攻击都会消耗MP，且普通攻击不会恢复MP。
	连段冲击	普通攻击的最后一击能够击飞敌人。
	玛那循环	打倒敌人时，自己的MP恢复3%。
	魔法吸收	受到敌人的魔法攻击时，依受到的伤害恢复MP。
	力量共鸣	与安装者之间产生共鸣的几率上升，共鸣形成的攻击行动效果上升。
	先发制人	发生优势遇敌时，战斗开始后一定时间内攻击力上升。
	奇迹重生	角色陷入无法战斗的状态后，在战斗中经过一段时间会自动复活。
	英勇冲刺	悠玛专用，冲刺后短时间内攻击力上升5%。
	熟练弓姿	雾香专用，射箭的原力技、MP消耗量减少15%。
	绯红崩解者	亚格南专用，火属性攻击的崩解效果上升。
	正面对决	亚格南专用，从敌人正面发动攻击时，对其造成的伤害上升5%。
	威力闪焰	亚格南专用，提升火属性原力技命中敌人时的燃烧状态发生率。
	火焰大师	亚格南专用，火属性原力技的MP消耗量减少15%。
	炎弹炼狱+	亚格南专用，提升“炎弹炼狱”的原力技等级。
	火力全开	亚格南专用，原力技对敌人造成的伤害增加10%，但MP消耗量增加10%。
	逆境之力	亚格南专用，依受到敌人攻击所造成的伤害，恢复自己的MP。
	男子汉的友情	亚格南专用，战斗成员中男性角色越多，攻击力与魔力上升越多。
	必歼之崩击	雷斯提专用，发生暴击时对敌人造成的崩击效果上升。
	奔流武技	雷斯提专用，“快速武技”变化为全体魔法“奔流武技”。
	邪恶女巫	琳娜专用，提升原力技的异常状态发生率。
	气流激速	琳娜专用，“激速”变化为全体魔法“气流激速”。
	玛那增益	琳娜专用，使用能力上升的原力技后，对象的MP会逐渐恢复。
死灵	僧侣灵气	魔防力上升10%。
	贤者灵气	魔防力上升15%。
	宗教灵气	魔防力上升20%。
	夜叉神气	魔防力上升30%。
	幽灵步伐	回避率上升30%。
	暗骑士同盟	战斗成员中安装此技能的人数越多，魔力与防御力上升越多。
	防昏厥	较不易陷入昏厥状态。
	抗昏厥	使昏厥状态无效。
	消除强化	普通攻击有时可以解除敌人的状态值上升。
	战士精神	剩余HP在20%以下时，攻击力与魔力上升25%。
	紫电一闪	攻击速度上升。
	潜行气息	较不易成为任何敌人的攻击对象。
	盗取攻击	普通攻击命中时，有时可从敌人身上取得道具。
	穿越冲刺	冲刺时能够穿越小型敌人来移动。
	沉默之力	不需咏唱而能够瞬间发动的原力技，对敌人造成的伤害增加10%。
	冥龙之魂	暗属性攻击对敌人造成的伤害增加 20%，MP 消耗量减少10%。
	冥暗护身	受到敌人暗属性攻击所造成的伤害减少20%。
	冥龙守护	受到敌人暗属性攻击所造成的伤害减半。
	魔族杀手	对魔族魔物造成的伤害增加10%。
	咏唱崩解者	对咏唱中之敌人，攻击的崩解效果上升。
	格挡崩解者	对格挡中之敌人，攻击的崩解效果上升。
	魔法减轻	受到敌人魔法攻击所造成的伤害减少10%。
	全面防护	受到敌人所有攻击的伤害减少10%。
	轻松原力技	缩短原力技的咏唱时间，且使MP消耗量减少10%。
	圆回斩+	悠玛专用，提升“圆回斩”的原力技等级。
	枪之蕴奥	雷斯提专用，省去多余的力气，使物理原力技的MP消耗量减少15%。
	快速炮火	玛丽安专用，攻击速度上升，但攻击力下降20%。
	重型火力	玛丽安专用，攻击力上升20%，但攻击速度下降。
	火药	玛丽安专用，物理射击原力技对敌人造成的伤害增加 10%。
	装填弹药+	玛丽安专用，提升“装填弹药”的原力技等级。
	崩碎炸弹+	玛丽安专用，提升“崩碎炸弹”的原力技等级。
	魔眼妖光	玛丽安专用，对魔眼原力技赋予速度下降效果。
	威力挥击	玛丽安专用，“近身战斗”与“神圣十字”对敌人造成的伤害增加10%。
	弱点射击	玛丽安专用，发生命中弱点时，自己的MP恢复2%。
	全神贯注	玛丽安专用，如果咏唱中自己未受到伤害，发动之原力技对敌人造成的伤害增加10%。

属性	名称	效果
炼金	玛那	MP最大值上升10%。
	大地玛那	MP最大值上升15%。
	行星玛那	MP最大值上升20%。
	宇宙玛那	MP最大值上升30%。
	商业之力	持有的金钱越多，运气提升越多。
	防卫行动	防御力与魔防力上升10%。
	排除护甲	回避率上升50%，防御力与魔防力下降30%。
	圣骑士同盟	战斗成员中安装此技能的人数越多，攻击力与魔防力上升越多。
	骑士精神	剩余HP在20%以下时，防御力与魔防力上升25%。
	吸收格挡	依格挡时受到敌人攻击所造成的伤害，恢复自己的MP。
	HP复原・G	在格挡的期间，自己的 HP 会逐渐恢复，不过格挡中将消耗AP。
	MP复原・G	在格挡的期间，自己的 MP 会逐渐恢复，不过格挡中将消耗AP。
	附加之力	原力技对敌人造成的伤害增加 15%，但 MP 消耗量增加20%。
	风击强化	风属性攻击对敌人造成的伤害增加 20%，MP 消耗量减少10%。
	水击强化	水属性攻击对敌人造成的伤害增加 20%，MP 消耗量减少10%。
	死灵族杀手	对死灵族魔物造成的伤害增加10%。
	MP复原・C	提升普通攻击时所恢复的MP。
	MP复原・B	使敌人崩解时，自己的MP恢复5%。
	玛那防护	受到敌人所有攻击所造成的伤害减少20%，不过每次受到攻击时会消耗5%的MP。
	连发防护	连续受到敌人相同属性攻击时，伤害减少20%。
	胜利午茶	战斗胜利时，MP恢复5%。
	电浆	悠玛专用，“闪电”变化为范围魔法“电浆”。
	王室格挡	桑尼雅专用，格挡时消耗AP，使格挡中受到的伤害无效。
	十字魔法	亚格南专用，崩解攻击可于前后左右产生简易魔法。
	术路反转	亚格南专用，使“魔力变换”的效果反转，攻击力变为0但魔力大幅上升。
	旭日烈焰+	亚格南专用，提升“旭日烈焰”的原力技等级。
	自动装填	玛丽安专用，MP不足时，自动执行“装填弹药”，此时不会消耗MP。
	充能崩解	玛丽安专用，崩解攻击变化为能够充能射击，持续按住按钮可使威力增加。
	扩散射击+	玛丽安专用，提升“扩散射击”的原力技等级。
	充能炮击+	玛丽安专用，提升“充能炮击”的原力技等级。
	弱点魔法	琳娜专用，发生命中弱点时，对敌人造成的伤害增加 15%。
	贤者崩解	琳娜专用，增加崩解攻击时所发射的魔法弹数量。
	风精咏唱	琳娜专用，缩短风属性原力技的咏唱时间。
	盗取疾冲+	琳娜专用，提升“盗取疾冲”的原力技等级。
	光辉+	琳娜专用，提升“光辉”的原力技等级。
	真理之力	琳娜专用，MP最大值越高，魔力上升越高。
	回礼之价值	琳娜专用，使用恢复原力技后，一定时间内自己的魔力值会依恢复量而上升。
	偷心	琳娜专用，盗取成功时，自己的HP与MP恢复3%。
龙族	屠龙战士	打倒越多龙族魔物，攻击力提升越多。
	突击行动	攻击力与魔力上升10%。
	斗士同盟	战斗成员中安装此技能的人数越多，攻击力与防御力上升越多。
	电光石火	移动速度上升。
	伶俐攻击・龙	普通攻击的AP消耗量减少。



属性	名称	效果
龙族	煌龙之魂	光属性攻击对敌人造成的伤害增加20%，MP消耗量减少10%。
	火击守护	受到敌人火属性攻击所造成的伤害减半。
	风击守护	受到敌人风属性攻击所造成的伤害减半。
	雷击守护	受到敌人雷属性攻击所造成的伤害减半。
	水击守护	受到敌人水属性攻击所造成的伤害减半。
	冰击守护	受到敌人冰属性攻击所造成的伤害减半。
	煌龙护身	受到敌人光属性攻击所造成的伤害减少20%。
	煌龙守护	受到敌人光属性攻击所造成的伤害减半。
	龙族杀手	对龙族魔物造成的伤害增加10%。
	极限崩解	大幅提升攻击的崩解效果。
	御龙	悠玛专用，减少龙装变化中的MP消耗量。
	追忆龙装变化	悠玛专用，使龙装变化回到第一阶段。
	连牙	悠玛专用，普通攻击能够命中敌人数次，但攻击力下降10%。
	击倒	悠玛专用，崩解攻击命中敌人时，使对象的倒地时间延长。
	闪电+	悠玛专用，提升“闪电”的原力技等级。
	龙之命脉+	悠玛专用，提升“龙之命脉”的原力技等级。
	爱情之力	悠玛专用，增加战斗中可获得的好感度。
	自动崩碎	悠玛专用，提升“崩碎反击”的威力。
	雷光之牙	悠玛专用，雷、光属性攻击对敌人造成的伤害增加20%，MP消耗量减少10%。
	贯穿弓姿	雾香专用，普通攻击变化为攻击直线上敌人的贯通箭。
	乱扇+	雾香专用，提升“乱扇”的原力技等级。
	大地落岩	雾香专用，“落岩”变化为全体魔法“大地落岩”。
	龙族爱好者	雾香专用，战场上有龙存在时，防御力与魔防力各上升5%。
	王室之心	桑尼雅专用，如果我方成员的HP低于20%以下，会主动吸引敌人注意力，较容易成为其攻击对象。
	烈焰复仇	亚格南专用，格挡中受到敌人攻击时，以一定几率发动“旭日烈焰”。
其他	幸运强化	运气上升10%。
	幸福强化	运气上升20%。
	终极幸运	运气上升30%。
	防弱化	较不易陷入状态值下降。
	抗弱化	使状态值下降无效。
	交响之心	BPM量表的增加率上升。
	MP减轻·幸运	使用原力技时的MP消耗量有时会减半，运气越高，越容易发动。
	飞天杀手	对会飞行之敌人造成的伤害增加10%。
	惟一无二	所有攻击对敌人造成的伤害变为1。
	羁绊增益	较容易加深与安装者之间的羁绊。
	连结粉碎者	不会发生连结遇敌，战斗成员中只要有一人安装便有效。
	警戒	降低发生连结遇敌的几率，战斗成员中只要有一人安装便有效。
	快速逃脱	缩短从战斗中逃离的时间，战斗成员中只要有一人安装便有效。
	意象训练	即使未参加战斗仍可获得经验值。
	音律提升	增加战斗结束时可获得的音律熟练度。
	掉宝提升	增加战斗结束时获得道具的几率，战斗成员中越多人安装，效果越高。
	金钱提升	增加战斗结束时可获得的金额，战斗成员中越多人安装，效果越高。
	啾啾鞋	脚步声会变得很可爱。
	雷电闪+	提升“雷电闪”的原力技等级。
	天蝎尾针	桑尼雅专用，强化“百万突刺”，变化为“天蝎尾针”。



奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	50	铜杯	32	银杯	16	金杯	1	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	80小时
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金难度并不是很高，最大的原因在于所有的奖杯均可以在一周目内获得，各角色专属结局的达成也只需要玩家将角色好感度提升到最高后再打1遍最终BOSS便可。建议玩家可以先以主线流程为主，在流程中穿插着做一些支线任务，并顺便培养与各个角色的好感度，争取在主线结束时可以触发与1名角色的专属结局。在通关后可以先把各地的隐藏BOSS都打了，以解锁游戏中惟一一个金杯。之后便可以开始较为枯燥的刷素材以及完成委托的过程，在这过程之中可以顺便提升角色的等级以及培养角色的好感度。角色专属结局的奖杯可以在玩家将各角色的好感度刷到最高后再集中解锁。至于其它零碎的奖杯，相信在玩家将1名角色练到100级的过程中都会解锁得差不多了。

光明之响 白金
取得条件：取得了所有的奖杯。

马尔加的万事通 铜杯
取得条件：完成了10次委托。

马尔加的老行家 铜杯
取得条件：完成了50次委托。
奖杯说明：部分委托是可以反复接取的，因此可以挑简单的委托反复刷。如果NPC处未出现需要的委托，去宿屋睡一觉便有几率刷新。

亚尔夫海姆的探索者 银杯
取得条件：收集了200种素材。

踏遍全岛！ 铜杯
取得条件：走过了所有的地图。

炼金爱好者 铜杯
取得条件：精炼了50种道具、技能断片。
奖杯说明：在完成了拉普尔处的委托后炼金图纸会增加，炼成50种道具或技能断片应该不是难事。

伟大的精炼 铜杯
取得条件：精炼了稀有的技能断片。

调音常客 铜杯
取得条件：在调音店进行了50次音律调整。

回响于世上的旋律 铜杯
取得条件：收集了所有的音律。
奖杯说明：每个角色的最终音律需要在通关后打倒对应的隐藏BOSS才能解锁，隐藏BOSS列表会在奖杯“献给宿敌的镇魂曲”的说明中列出。

龙奏巨匠 铜杯
取得条件：某种音律升到了最高位阶。

玩偶收藏家 银杯
取得条件：收集了100种玩偶。
奖杯说明：游戏后期资金充裕后去扭蛋机刷便可。

阿斯托利亚的骑士 铜杯
取得条件：第一次在战斗胜利。

龙奏骑士猛进！ 铜杯
取得条件：打倒了500隻魔物。

龙奏骑士奋起！ 铜杯
取得条件：打倒了1000只魔物。

龙奏骑士觉醒!
银杯

取得条件: 打倒了2000只魔物。
奖杯说明: 可以接一些讨伐大量敌人的委托，在练级的途中顺便完成即可。

命中数制造机
银杯

取得条件: 命中数达到了99次。
奖杯说明: 可以考虑通关后挑战此奖杯，建议找行动缓慢的大型敌人，可以装上技能断片"惟一无二"是所有的攻击伤害变为1，在连击时注意控制AP残余以及躲避敌人攻击，多尝试几次并不难达成。

B.A.N.D成员
铜杯

取得条件: 第一次使用了B.A.N.D。

我们都是主奏!
铜杯

取得条件: 让所有角色担任过主奏并进行了B.A.N.D。

龙魂继承者
铜杯

取得条件: 第一次进行了龙装变化。

龙啊，镇静下来吧
铜杯

取得条件: 安抚了失控的龙。
奖杯说明: 推荐在悠玛未觉醒第二阶段的煌龙之力时完成，只需战斗中使煌龙暴走，随后用"B.A.N.D"系统便可解锁奖杯。如果玩家不幸所过了解锁时机，也可以在通关后炼成技能断片"追忆龙装变化"，随后给悠玛装备上便可变身为煌龙第一阶段，再执行之前的步骤便可解锁奖杯。

Trance Form LIVE
银杯

取得条件: 进行龙装变化并战胜的次数超过了100次。

神速指挥家
铜杯

取得条件: 发生了10次优势遇敌。
奖杯说明: 发现敌人后尽量从其背后接近它，便有几率触发优势遇敌，触发10次便可解锁。

进击的旋律
铜杯

取得条件: 未受伤害便打赢了战斗。
奖杯说明: 建议在游戏后期等级较高后挑战，将参战人员设置为一人，随后去打一个行动缓慢的大型敌人，注意回避其攻击将其慢慢磨死便可解锁。

全休止符
铜杯

取得条件: 有伙伴陷入无法战斗状态的情况下打赢了战斗。

虎背龙腰
银杯

取得条件: 伴任一人达到了等级100。

崩解首击
铜杯

取得条件: 第一次使敌人崩解了。

崩解节拍音
银杯

取得条件: 使正在格挡的敌人崩解了30次。

崩解环场音
银杯

取得条件: 使正在咏唱的敌人崩解了30次。

共鸣强音
铜杯

取得条件: 发生了30次共鸣。

原力技混合曲
铜杯

取得条件: 使用了100次原力技。

盯上了你
铜杯

取得条件: 打倒了稀有的怪物。

献给宿敌的镇魂曲
金杯

取得条件: 打倒了亚尔夫海姆各地的强敌。
奖杯说明: 解锁该奖杯需要玩家打倒7个在通关后出现在地图各处的隐藏BOSS，由于这些BOSS都是100级，所以推荐玩家提升一定的队伍实力后再来挑战，下面将列出各BOSS出现地点供大家参考。

隐藏BOSS一览表

BOSS名称	出现地点	获得音律
乌尔德	埃尔莫亚大森林 固劳可士瀑布	雾香：箭雨弦音
混沌血狮	金戈纳遗迹 龙之祭坛	玛丽安：领主炮音
深渊龙	哥利兹监狱 最上层	悠玛：魔心鼓动
暗影骑士	哥利兹监狱 记忆图书馆	桑尼雅：术士弦音
涡轮机械人	葛拉尔城塞遗址 梅吉乌士大圣堂	雷斯提：反响旋律
狂牛人	灵峰古蓝歇尔 古城的舞蹈剧场	亚格南：猛攻硬蕊乐
地狱主宰	罗构斯冰穴遗迹 龙之祭坛	琳娜：盗神号角

月下序曲
铜杯

取得条件: 通过了第1章。
奖杯说明: 流程中解锁，不会错过。

龙奏骑士练习曲
铜杯

取得条件: 通过了第2章。
奖杯说明: 流程中解锁，不会错过。

灵魂追想曲
铜杯

取得条件: 通过了第3章。
奖杯说明: 流程中解锁，不会错过。

金色回响奏鸣曲
铜杯

取得条件: 通过了第4章。
奖杯说明: 流程中解锁，不会错过。

悖叛神剧
铜杯

取得条件: 通过了第5章。
奖杯说明: 流程中解锁，不会错过。

绝对强者狂想曲
铜杯

取得条件: 通过了第6章。
奖杯说明: 流程中解锁，不会错过。

妖精们的哀歌
铜杯

取得条件: 通过了第7章。
奖杯说明: 流程中解锁，不会错过。

七色光辉协奏曲
银杯

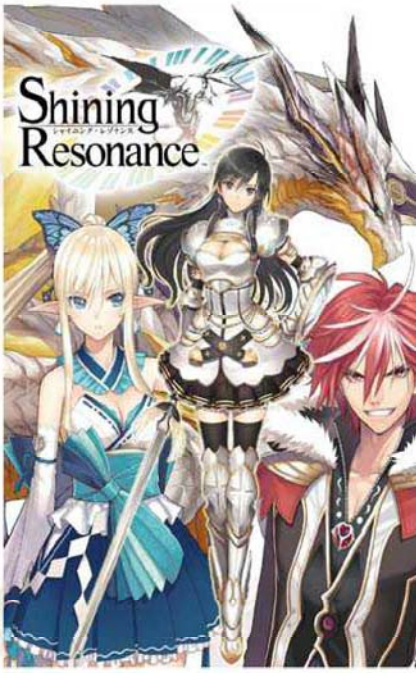
取得条件: 通过了第8章。
奖杯说明: 流程中解锁，不会错过。

所谓的恋爱
银杯

取得条件: 达成了"雾香"结局。

高贵的情侣
银杯

取得条件: 达成了"桑妮雅"结局。



请多指教啦伙伴
银杯

取得条件: 达成了"亚格南"结局。

拯救人们的战斗
银杯

取得条件: 达成了"雷斯提"结局。

彼此的幸福
银杯

取得条件: 达成了"玛丽安"结局。

姐姐的教育
银杯

取得条件: 达成了"琳娜"结局。

两人独处的对话
铜杯

取得条件: 第一次引发了夜晚事件。

初次约会
铜杯

取得条件: 第一次约会了。

和气融融
铜杯

取得条件: 取得了20个人格特质。

知彼知己
银杯

取得条件: 取得了100个人格特质。
奖杯说明: 相信玩家如果主线通关并搜刮了所有宝箱，触发了所有角色专属结局，并且做完了同伴处的所有支线委托以及触发了同伴的支线剧情，这个奖杯便已经解锁了。



火影忍者 终极忍者风暴 变革	BNGI	动作
PS3	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームレボリューション	中文版
	2014年9月11日	本地1~2人，在线2~8人　对应年龄：12岁以上
	售价为479港币	

文 乐小游　美编 NINA

伴随着无数人走过了最美好学生时代的《火影忍者》漫画，终于在不久前画上了完美的句号。虽然后期的情节发展令人有些恼火，但不可否认的是《火影忍者》依然是一部伟大的作品。它让我们感受到了火的意志以及那份割舍不掉的友情。CC2小组开发的相关游戏却不会因为漫画的结束而受到影响，这次的"变革"更是为系列下一个正统续作奠定了夯实的基础。

操作指南

按键	功能（战斗模式）	功能（地图模式）
方向键↑	破防攻击	–
方向键↓→←	使用道具	–
左摇杆	移动	移动
右摇杆	转换视角	转换视角
○键	普通攻击	调查/省略对话
△键	积攒查克拉	–
□键	手里剑	–
×键	跳跃（可进行二段跳）	跳跃
L1/R1	支援攻击	–
L2键	替身术	–
R2键	防御	–
R3键	–	视角归位（部分场景）
SELECT键	开启/关闭线上ID（网战模式）	开启/关闭地图
START键	菜单	主菜单/跳过剧情

系统介绍

战斗界面

1. 体力值

显示角色的当前血量，默认有两条血槽。

2. 查克拉槽

显示查克拉数量，可通过积攒或者拾取对手掉落的查克拉球来回复。

3. 替身槽

显示当前能够使用的替身术次数，一段时间后会自动回复。

4. 风暴数值槽

三种不同的战斗模式下风暴槽的颜色各异，当其蓄满后能够施展超杀等特殊技能。

5. 支援角色

呼叫支援角色后，对应人物的头像会变暗，一段时间后才能重新使用。

6. 战斗时间

显示本场比赛的剩余时间。

7. 忍者道具

显示当前能够使用的道具和剩余数量。

8. 强化状态

这是强化模式下特有的显示方式，具体会在下文中小队类型部分进行解释。

9. 状态变化

使用不同的技能或者忍者道具会产生相应的状态变化，比如攻击力增强，防御状态上升等效果。



战斗系统

本作延续了系列传统的战斗系统，实际玩起来并没有明显的变化。新加入的小队类型让玩家在组队战中有了更多的选择，使得战术打法更为丰富。

移动篇

忍者冲刺（快速点击×两次）

游戏中最常用到的移动方式就是快速点两次 × 的忍者冲刺了。虽然自带追踪敌人的效果，但是在移动的过程中破绽较大，容易被对手找到反击的空档。所以挑选冲刺的时机显得尤为重要，空中冲刺的过程中利用手里剑能够取消冲刺，同时能够打断敌人的动作。

忍者移动（跳跃中按×+左摇杆或者R2+左摇杆）

相比冲刺来看，普通的忍者移动更多的是用来躲避敌人的攻击。在跳跃的过程中再次按下 × 键配合左摇杆的方向能够施展忍者移动，或者利用 R2 加左摇杆一样可以使用，不过两种按键方式所使出的忍者移动效果并不完全相同。主要区别体现为前者在左右方向移动时会出现跳跃的接续动作，而后者在左右水平移动时则更倾向于快速移动。利用跳跃按键来进行忍者移动经常会出现按键速度过快而导致冲刺的误操作，在实际战斗中要多加注意。

查克拉冲刺（△+×）

相当于进阶的冲刺技能，操作为按下△键使查克拉围绕在身体周围后按 × 键。移动距离和速度都远远高于普通的忍者冲刺，副作用就是要消耗部分查克拉。注意冲刺都是带有攻击判定的，虽然不能消耗敌人的血量，但是能够作为连续攻击的桥梁，是施展连段的重要手段。向后拉动左摇杆能够改变查克拉冲刺的方向，快速拉开与敌人的距离。在连续攻击的过程中如果对手使用替身术闪到玩家的身后，可以立刻用查克拉冲刺取消连击的硬直来进一步形成连段，前提是一定要保证自身查克拉的量足够，否则很容易被反击，查克拉冲刺和普通的忍者冲刺同样具有将敌人手里剑等忍具弹开的效果。



进攻篇

普通攻击

游戏用最常用到的攻击方式，根据所选角色的不同，连续攻击所产生的效果也各有千秋。配合查克拉冲刺的组合攻击方式能够带来不亚于必杀技的伤害效果，各个角色的连击列表可以在游戏的菜单中查询到，大致就是在普通攻击的过程中用左摇杆改变攻击的方向从而带来新的连段效果。



TIPS | 四人乱斗中查克拉会自动恢复。

破防攻击

游戏中除了可以利用投技（R2+○）无视对方的防御外，还能够使用方向键↑的破防攻击将对手打至晕眩状态。不过破防攻击的使用次数有限，不到关键时刻尽量不要浪费，推荐大家将对手的替身槽耗尽之后再使用，比较容易连击成功。而防反技能（对手攻击过程中按R2+□）则是利用对手的攻击将其眩晕，从而进行反击的招式。不过防御反击最大的弊端就是会削减查克拉槽的长度，并且一段时间不能恢复，当查克拉槽降低到一定程度后则短时间内无法使用防守反击，被对手打成眩晕状态后快速按键或者晃动摇杆能够加快苏醒。

支援攻击

玩家选择组队战模式后可以在选人界面下挑选自己心仪的队友，根据支援角色的不同，辅助的攻击效果也都有着各自的特色。除了能够帮助玩家攻击外，支援角色还能在关键时刻助玩家一臂之力，也就是俗称的挡枪。不过负责支援的队友也是有体力值设定的，当遭受的攻击过多时会有一段时间无法召唤。本作由于引入了小队类型概念，所以在支援攻击方面和前作有所不同，具体会在下文的小队类型部分详细说明。

道具攻击

手里剑攻击是最为基本的道具攻击方式，虽然能给敌人造成的伤害微乎其微，但却能很好地起到牵制对手的作用。按下△+□能够释放查克拉手里剑，攻击力也有所增强。方向键能够使用的忍者道具种类比较丰富，不同角色默认的持有道具也有所不同，使得战斗中的打法更为多样，比如卡卡西的降落伞手里剑，延迟追踪攻击的特点不容易被躲避，同时能够打断敌人的进攻套路，运气好的话没准能将其奥义打断。



防御篇

基本防御

防御对于一款格斗游戏而言往往比进攻更为重要，本作的基本防御能够抵挡大部分的攻击方式，同时血量不会有任何削减。不过防御的过程是有耐久度设定的，当玩家遭受持续攻击时，会被敌人破防并产生眩晕状态，可以通过观察防御时闪烁的光圈颜色来判断防御的耐久程度，颜色会从绿色逐渐变为红色直到被破防。所以在防御的过程中尽量不要站着不同，配合移动的防御才能更为有效地躲过敌人的攻击。

替身术

小游觉得替身术是对战模式中能否取胜最为重要的因素之一，换句话说施展替身术的时机是衡量玩家水平很重要的一点。自从引入了替身槽这个概念之后，替身术就变得非常珍贵，虽然随着时间的推移能够自动恢复，但耗尽后如何躲避敌人猛烈的攻击确实不是件容易的事。好钢用在刀刃上，使用替身术一定要用在关键时刻，比如对手猛烈的连击之后想要接奥义时，替身槽有剩余的话就赶快用吧。而普通攻击或者手里剑这类无伤大雅的攻击就尽量用躲避的防御来化解，查克拉足够的时候接一个防守反击技也是个不错的选择。不过这些都建立在玩家能够对敌人的攻击有个基本的预判能力，替身槽回复的过程中，在没回满的状态下提前使用替身术的话会强制中断恢复，尽量等完全回满之后再使用比较妥当。

空中受身

游戏中被对手的攻击打飞或者撞到场景的边缘时会掉落查克拉球，从而损失一定的查克拉值，空中受身能够很好地避免这种情况，在被到空中时快速按下跳跃键便能够安全着陆，这时接着使用忍者冲刺就能反过来对敌人进行攻击。



各有所长的小队类型

本作战斗中变化最大的部分就是小队类型了，玩家在选定角色后要从奥义型、觉醒型和强化型三种类型中任选一种作为自己的战斗手段。虽然官方将这个系统命名为小队类型，实际上在单人作战的模式下同样是要进行选择的，不同的类型最主要的区别是风暴槽的使用以及支援攻击的方式。熟悉前作战斗系统的玩家不难发现，新的小队类型实际上就是将之前的内容拆分成三个部分。除了强化类型中的封印结界算是全新的设定外，其他的大部分技能都是之前出现过的。这种化简为繁的做法使得玩家能够找到更适合自己的打法，从而也使得游戏的平衡性有所提升。

基本忍术

由于加入了小队类型的新系统，所以本作中的忍术部分和以往的作品有所不同，初级忍术（△+○）是三种小队类型都能够使用的。消耗的查克拉数量很少但却有着可观的攻击力，推荐作为连击后的终结招式使用。大部分角色的初级忍术都有追踪效果，除了能够作为攻击招式外同样可以利用忍术进行躲避。

风暴槽

本作的风暴槽根据所选小队类型不同也有着不同的作用，区分对手小队类型最明显的方式就是观察其风暴槽的颜色。玩家进行攻击或者遭受攻

TIPS | 查克拉冲刺是很好的连段技巧。

击时都会使风暴槽上升，当风暴槽蓄满之后能够释放特殊的技能，使用之后风暴槽归零。注意风暴槽蓄满后一段时间没有使用便会自动清零，不过由于觉醒类型下即使攒满风暴槽也要玩家手动积攒查克拉才能完全点亮风暴槽，所以觉醒类型下的风暴槽不会随时间的推移而自动归零。

奥义型

老玩家最熟悉的小队类型，能够使用二段奥义，当玩家使用的角色与支援角色有特定的羁绊时就会变成特殊的合体奥义。合体奥义是本作新加入的设定，小队模式下玩家选择角色时系统会默认推荐能和所选角色产生共鸣的支援角色。由于支援角色可以选择一到两个，不同组合也会出现不同的化学反应。比如选择九喇嘛状态下的鸣人后，单独以佐助作为支援角色登场时，能够使用合体奥义风遁雷遁·飓风雷旋丸，而支援角色为佐助再加上小樱的话，奥义则会变成新·通灵三足鼎立。再比如卡卡西与凯搭档时奥义会变成永远的宿敌，如果在凯的基础上再随便加一名支援角色的话，奥义则会变成默认的神威。当风暴槽蓄满时连按三下△能够施展联合奥义，在奥义的基础上能够追加角色的强力攻击，耗血量十分客观。不过奥义模式下有个先天性弊端，如果玩家选择的是单人战斗模式，则无法施展联合奥义。也就意味着风暴槽成了摆设，单人模式下便少了一个制胜手段，这点就不如觉醒以及强化两种类型来得更为直接。



觉醒型

觉醒模式下推动右摇杆能够开启觉醒状态，角色的攻击力以及速度都有着明显提升，再度拨动右摇杆可以关闭觉醒状态。和防御反击一样，使用觉醒会削减查克拉槽的最大值，并且需要一段时间来恢复。当风暴槽蓄满之后持续积攒查克拉能够进入真·觉醒状态，根据所选角色不同真·觉醒的效果也有着明显区分，使用后场景会变为另一个空间。操控人柱力角色的话能够直接尾兽化进行作战，普通的角色则会改变自身的形态，比如堪九郎会召唤出歇的人偶进行攻击。真·觉醒状态下风暴槽会持续降低直至恢复原状，如果对方选择的是奥义模式并成功用奥义打中玩家的话，真·觉醒状态则会立刻消失。之后玩家会处于短暂的能力值降低时间，同时无法发动普通的觉醒状态。当敌我双方选择的都是能够尾兽化的角色时，两只尾兽同台比拼的演出效果十分震撼。



强化型





比较偏重于防守的战斗类型，也是打法最为变化多端的一种类型。选择强化型意味着玩家既不能施展强力奥义也不能进行变身，不过减少攻击手段带来的好处就是大幅强化的支援效果。本作的小队支援攻击取消了之前的支援槽，而支援角色也不再分为攻击、防御、替身三种了。取而代之的是利用不同的强化状态进行区分。选择强化模式后玩家可以随意使用支援角色的辅助能力，这里所说的辅助能力并不是普通的支援攻击，而是只有选择强化型才能够拥有的。通过拨动右摇杆能够改变支援类型，分别为攻击强化和防御强化，切换过程中会消耗少量查克拉。【图7】

攻击强化状态下玩家在进行连续攻击或者吹飞攻击时支援角色会进行追加攻击，防御强化时支援角色会在玩家积攒查克拉时跳到面前帮忙防御。二段强化支援和释放奥义的操作方式相同，不过玩家不需要打中敌人就能释放。此时会进入自动强化状态，身体周围包裹着绿色的光芒，除了兼顾前两种支援状态外。支援角色还能够在对手释放奥义将要打中我们的一瞬间跳出来进行替代，从而将受到的伤害降到最低，不过支援角色也会因此遭受重创。风暴槽蓄满之后能够进行封印结界，操作与联合奥义相同。虽然无法对敌人造成伤害，但是能够将其查克拉槽、替身槽甚至风暴槽进行部分封印，使对手陷入极为被动的境地。

场地设定



游戏中有着数量众多的对战舞台，几乎囊括了火影漫画中所有经典的场景。在选择对战舞台的时候玩家可以看到部分场景左侧会出现“小心出界”的提示字样，这代表了该场景是有出界设定的。战斗过程中将对手打飞撞到场景边缘后，隐形的空气墙壁便会出现裂痕，此时再一次将其打飞撞击墙壁，敌人就会跌出场外并损失一部分的血量。当剩余血量不足以支付出界的损耗时，游戏会直接判定站在场地内的玩家获胜，所以当选择此类场景进行战斗时，又多了一种击败敌人的方法，不过也要小心被对手有机可乘。

自订角色

游戏中可以对已有的角色进行自定义，玩家可以操控自己设计出来的角色在战斗中，甚至是忍者武斗祭模式的地图上奔跑。每名角色最多可以保存三套自定义的配置，角色的饰品、替身术道具以及终结奥义闪回画面都能够由玩家亲手创建，快快拿起手柄，创造出属于自己的火影忍者吧。

TIPS | 呼叫队友支援时要掌握时机，不然就会组团被打。

关于特典

由于PS3平台有中文版供玩家选择，加上《火影忍者》在国内的超高人气。本作的港版中文版在发售的前几天一度出现了严重缺货的情况，没有提前预订的玩家想要第一时间玩到游戏就必须被JS狠狠宰一刀。港版游戏提供了一个特典下载码，而拥有系列存档的玩家在建立本作的新存档过程中可以提前解锁部分内容，拥有最近的两款系列存档《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3》以及《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3 完全版》的玩家还能够获得额外的饰品。

特典内容

1. 特别动画映像《火影忍者 疾风传 Sunny Side Battle！！！》
2. 宇智波鼬的围裙装扮服装
3. 其余部分服装组合



▲特别映像讲述了鼬和佐助兄弟二人温馨的一天。

游戏模式

除了传统的自由对战以及连线对战外，本作新加了忍界武斗祭以及忍活剧两种模式，下面具体讲解一下各个模式的玩法供读者们参考。

忍活剧

相当于前作中的故事模式，不过从内容上来看不仅缺少魄力十足的BOSS战斗，打法也极为固定。好在过场动画素质尚可，配合友好的中文字幕才不至于让人觉得太过乏味。整个忍活剧分为三大章节："晓"创生、两个宇智波以及在愿望的尽头，完成一段故事后才能开启新的篇章。这些故事基本囊括了整个漫画关键情节发展的前因后果，战斗部分只是固定角色的普通较量，没有什么难度可言，玩家们可以借此来回顾那些熟悉的记忆，注意连续取得战斗后的S评价是有相关奖杯的。游戏中提到的人名会以玩家们熟悉的漫画译名出现，因为部分游戏译名实在有些不忍直视。

"晓"创生

本章讲述了"晓"组织创立的缘由以及造成之后忍界大战的根本原因。战斗部分的情节则是按照佩恩不断扩充队友的路线进行的，每完成一场战斗系统都会自动进行保存。战斗是以奥义模式为基础的，而且不能更换小队类型，所以打法也比较单一，过程中双方角色还会出现特殊的对话情节。



登场角色	详细奖励条件	固定开启角色
佩恩（玩家）VS角都	用奥义完成对敌人的最后一击	角都
小南（玩家）VS蝎	用奥义完成对敌人的最后一击	蝎
蝎（玩家）VS大蛇丸	用奥义完成对敌人的最后一击	大蛇丸
宇智波鼬(玩家)VS迪达拉	用奥义完成对敌人的最后一击	迪达拉
角都(玩家)VS飞段	用奥义完成对敌人的最后一击	飞段

两个宇智波



作为原作漫画中笔墨较少的一名角色，宇智波止水的实力不容小觑。只不过他的出现非常短暂，也没有留下太多的足迹。游戏把鼬和止水的情节单独拿出来作为一个章节，除了增加新人物止水的获得条件外。更多的是能够让玩家认识这个命运多舛的男人，以及从另一个方面深入地了解宇智波鼬吧。止水的移动速度很快，奥义的起手动作也有两次攻击判定，推荐喜欢速度型角色的玩家作为主力角色练习使用。

登场角色	详细奖励条件	固定开启角色
止水（玩家）VS鼬	用奥义完成对敌人的最后一击	鼬（暗部）
止水（玩家）VS团藏	用奥义完成对敌人的最后一击	止水

在愿望的尽头

第三章没有战斗部分，只是回顾了鸣人的老妈漩涡玖辛奈与四代目火影的弟子们间的一些情节。观看完动画后能够获得少年时期的卡卡西以及带土。

忍者武斗祭

本作新加的游戏模式，玩家首先要选择一名自己喜爱的角色，然后和柜台的工作人员对话并在选拔赛中取胜。接着就可以报名参加忍者世界中最强的格斗盛会"忍者武斗祭"（天下第一武道大会？），然后不断挑战对手直到称霸S级难度。正式的比赛中需要选择队友进行车轮战，这就要考虑我方成员的先后出场顺序了。武斗祭会按照选拔赛、预赛和准决赛的路线进行，我方的出场人数也会随着比赛的进程而增加，也就意味着需要进行的战斗越来越多。完成S级战斗后还会追加SS级别新的赛事，战斗的对手全部处于真・觉醒化状态。武斗祭中比赛的战斗方式是新增的"四人乱斗"，这种形式的具体打法会在下文中详细叙述。如果玩家对一开始选择的角色不满意，也可以去找海边的静音进行角色更换。



不同等级比赛的报名场所也有所不同，可以通过报名处旁边的传送忍者进行快速移动。每完成部分阶级的武斗祭获得取得一定数量的祭珠后都能够开启地图上的封锁区域，而且还会出现一些新的挑战等待玩家去完成。前往柜台附近与负责挑战内容的职员对话便能接受挑战，和普通的四人乱斗不同，挑战模式下会额外附加一些限制条件来增加战斗的难度。成功完成挑战后能够获得相应的奖章，这些奖章可以在杂货店中兑换饰品。在忍者武斗祭中晋级之后还能够开启原创剧情模式，还会有机械鸣人登场哦。

TIPS | 养成确认事件的好习惯能够少走冤枉路。

四人乱斗

首先要明确四人乱斗模式下的获胜规则，在限制时间内获得祭珠最多的角色即是获胜方。战斗开始前每位角色都有1000的基础祭珠，随着战斗的进行，每当角色受到对手的攻击时都会掉落一部分祭珠，散落在地面上的祭珠靠近后可以拾取。祭珠的量可以根据其体积大小判断。场地上的四名角色都是各自为战，不存在队友的关系，不过可以选择躲在一旁观战的方法，坐享渔人之利。比赛的对手都是随机出现的角色，当我方参赛的人数多于一人时需要进行车轮战。此时祭珠的数量也是累积的，直到全部比赛结束后通过最终的祭珠数量决定谁是冠军。虽然基本的操作方式与普通的对战模式区别不大，但新增的一些元素能够帮助玩家更好地取得胜利。

场地轨道

战斗中随着时间的推移场景内会出现轨道，此时玩家可以借助轨道进行特殊攻击，靠近绿色闪光处按下L1即可踏上轨道。轨道分为两种类型：水平轨道和垂直轨道。在水平轨道滑行的过程中根据QTE的提示按键便能发动攻击，而垂直轨道会将玩家射向空中，然后利用左摇杆移动光圈。从高处的下落攻击能击中光圈内覆盖的敌人，不同角色轨道攻击的效果也有所区别。由于乱斗的过程中玩家需要利用右摇杆对敌人进行锁定或者切换攻击目标，而当锁定某个敌人后视角便会跟随着他。所以想要踏上轨道时建议按下右摇杆取消锁定，这样视角就能够自由转动了。注意敌人也能够使用轨道，而且轨道使用过一次之后便会消失。



乱斗中的小队类型

由于死人乱斗模式下无法选择小队类型，所以用另一种方式让玩家体验如何在乱斗中使用不同小队类型下的特有招式，不过基本都要打到C等级以上的比赛才会出现。

1. 奥义珠：战斗过程中偶尔会出现带着红色奥义珠的小猪，接近后对其攻击就能将奥义珠顶在脑袋上，此时能够使用一次奥义，注意小猪也是可以锁定的。

2. 觉醒珠：和奥义珠出现方式相同，取得之后能够使用一次觉醒技能。

3. 机关和乱入角色：严格来说这不能算做强化的小队类型，战斗过程中场景内会出现机关以及一些前来捣乱的角色。不小心触碰到会对自身造成伤害。



地图动作

除了常规的奔跑外，玩家所操作的角色还能在地图上进行一些特定的互动：

1. 对话：在冒险的过程中玩家能够遇到许多NPC，当看到头上出现黄色的小人标记时可以进行交谈。如果玩家处于联网状态的话还能够看到其他玩家的线上分身，详细内容会在连线对战部分进行讲解。

2. 道具取得：游戏中有些特定的物品是可以打碎并取得道具的，比如木头箱子。有些则是需要调查，靠近之后按下○键即可。还有一些道具只要触碰便可取得，例如地面上散落的枯木。

3. 飞檐走壁：地图模式下角色只能进行一段跳跃，经实际测量跳跃的高度还没有一个成年人高，对于这些忍术高手来说实在是有些寒酸。不过当玩家对着悬崖边的梯子按○键能使用飞檐走壁的绝学爬上高处。

4. 建筑物互动

当玩家进入熟悉的木叶村等场景之后一定会大失所望，因为这实在太"熟悉"了。无论是场景的建模还是NPC们的动作都和前作别无二致，制作组偷懒的痕迹也太明显了。游戏中可以进入的建筑物依然只有固定的几个，比如大家最为熟悉的一乐拉面店。



▲靠近连线分身后能够看到对方玩家的线上ID。

形形色色的店铺

1. 道具商店：系列的传统内容，玩家可以通过游戏中取得的金钱购买自己所需的道具以备不时之需。部分打折处理的商品还能够用优惠券以低廉的价格入手，多余的道具也可以拿到商店里折现。

2. 抽奖处：购买商品或者在地图内闲逛的时候经常能够获得抽奖券，利用抽奖券可以在抽奖处进行摇号，从而兑换等值的奖品，连续抽奖的次数上限为十次。

3. 委托店：挑战忍者武斗祭的过程中，玩家还可以去委托店接下一些支线任务。和漫画里描述的相同，不同的任务是有等级之分的，随着等级难度的增加，能够获取的报酬也会相应提升。



支线任务

游戏的支线任务种类繁多，分为伙伴事件、委托事件和友好事件三大类，这里重点讲解一下和奖杯相关的前两种。

伙伴事件

遇到头上有红色握手标志的NPC时玩家可以进行伙伴事件任务，完成之后能够解锁相应的角色和商品追加等。注意这里解锁的人物是用于完成武斗祭比赛的，所以提前开启强力人物是完成高难度比赛非常重要的一点。由于事件数量较多，加上完成方式大致相同，这里就不追个讲解了。下面给出初期D级两个伙伴事件的例子方便玩家参考。

TIPS | 四人乱斗中要多利用场景中出现的机关进行战斗。

五道难题

在海边和木叶丸与伊鲁卡对话，进行火影知识问答，答案如下：

1. 岩
2. 白
3. 懒
4. 通草野饵人
5. 五条



修行大乱斗

在抽奖处对面的岩石附近与宁次等人对话进行修行大乱斗，首场战斗结束后玩家要在限制时间内找到相关人物，逐步完成车轮战。先去海滩附近对话进行第二场战斗，然后回到最初遇到他们的地方一直向抽奖处右侧的方向走，在一扇大门前可以找到。最后返回海滩与凯战斗，全部解决之后完成事件。

委托事件

完成D级别的武斗祭比赛后便可以前往祭典大空洞，也就是C级赛事的报名场所。在这里可以找到委托店。一开始只能接收D级的任务，随着参加比赛等级逐渐上升，能够受理的任务级别也会越来越高。和前作一样，完成支线任务能够获得相应的道具和金钱，是一种不错的“奔小康”方法。

机械鸣人篇

将忍者武斗祭的D级别赛事完成之后可以开启本作的原创剧情模式——机械鸣人篇。玩家要在木叶村等场景中进行冒险，玩法和前作的冒险模式类似。该模式下同样能够执行部分支线任务，但除了金钱之外的道具等物品是不能与忍者武斗祭共用的。虽然流程不长，但剧情设计的比较合理，算是给枯燥的斗技场之旅增添些调味料吧。

流程攻略

与工作人员对话之后和身旁的雏田进行交谈，得知她要去完成送货任务后两人便一起快乐地“约会”了。自由行动之后先前往地图的北部触发剧情，与机械鸣人相遇后众人一起返回木叶村。接着前往村子的中心地带看到伊鲁卡老师等人，睡醒之后前往木叶村大门处与机械鸣人对话，紧接着进入预赛阶段。获胜之后前往野外求生演习场进行修行，出村子后顺着小路一直向右下方前进即可到达。遭到质疑的机械鸣人决定用自己的方式获得大家的认可，使出了一招类似山中井野的“心转心”之术。

剧情结束后去村子中心找到雏田，对话后控制变成机械身体的鸣人前进，由于不适应身体一开始只能缓慢行走。来到一乐拉面旁触发与鹿丸和小樱的对话，接下来就能去委托店处理支线任务了。地点就在中心区正在修建的大平台上，这里还设有抽奖处。目前委托店能够接受三个D级任务，受理后系统会自动开始执行任务，节省了玩家寻找委托人的时间。这三个任务都不难，也没有要求执行顺序。木叶丸的任务只要和他进行一场对战即可完成。送便的任务先从领取的房间出来后往下走，进入右手边名为万代的店与店主对话（打广告？），出来后去左下方找一乐拉面的大叔，来到中心区后进入左侧的道具店能送一个便当，最后去木叶大门与中忍NPC对话完成任务。计算的任务就是考验玩家的加减法，算错的同学可以自行找数学老师补课（笑）。答案分别如下：1180、909、202500、100000。

全部解决后前往大门与小樱和鹿丸对话触发剧情，前往地图左上方的鸣人家中休息，由于之后会直接进入比赛，所以在休息前可以去道具店进行补给。接下来的两场战斗中玩家要分别操纵套着机械身体的鸣人以及普通的鸣人，第二场战斗由于剧情需要，鸣人会强制以半血状态进行作战。获得冠军之后机械鸣人发生暴走，前往木叶正门的路上会遇到雏田，两人一同前往祭典岛后朝着冒烟的地方进发。左上方的路已经被乱石堵住，从右侧的小路向上走，刚走两步就会遭遇与达鲁伊的强制战斗。不过想要拦住此时的鸣人，他俩还嫩了点。胜利之后继续向北走，土影和水影前来搅局，击败大野木后向前走，进入左手边高台的小路（在洞口的左侧）。干掉最后出现的雷影接着向左前方进发，跟旁边的道具商人对话能够购买补给品，靠近倒在地上的忍者后进入最终BOSS战。九尾化的机器鸣人非常强悍，攻击欲望也很强烈。同时由于对手是觉醒模式，所以要格外小心机器默认的普通觉醒状态。对阵机器九尾时和打真・觉醒状态下的九尾区别不大，攻击力也是出奇的高，好在我方会以九喇嘛状态的鸣人应战，还能利用觉醒后的九尾进行战斗。同时机械鸣人也成为了支援的队友，多利用场景的宽度绕着进攻即可。话说这货完全就是数码宝贝中的战斗暴龙兽和钢铁加鲁鲁的合体形态啊喂，打中它时还会出现金属的碰撞声，颇有喜感。胜利后即可完成该篇章，同时能够解锁机械鸣人。







连线对战

本作的网战模式和系列的前几作区别不大，小队类型的引入使得部分角色平衡性有所提升。不过在高达一百多名的可使用角色基础下，想要做到真正意义上的平衡恐怕也只能想想了。网战的模式还算丰富，除了最基本的房间战斗外，比较耐玩的就是忍界风暴战模式了，不过目前在线人数并不多，加上国内堪忧的网络质量，想要完整玩上几局野战并不容易，还是耐心地寻找好基友才是对战的王道啊。

TIPS | 网战中经常会遇到其他玩家的连线分身作为对手出现。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

忍界风暴战

进入该选项后系统会显示出8组正在进行的可连接游戏，顺序会按照网络信号从好到差依次排列。对战的形式会由比赛的主办玩家提前设定好，里面包含了玩家对战、无尽对战、锦标赛、阶级配对锦标赛和联盟赛这五种网战类型，而且比赛是以小队战还是单人战这些都是由主办者来决定的，搜索的玩家只需要参与即可。

五种对战形式

1. 玩家对战：根据设定好的对战模式进行一对一的战斗。
2. 无尽对战：与房间内的所有成员进行战斗，直到输掉比赛。
3. 锦标赛：以夺得冠军为目的的比赛。
4. 阶级配对锦标赛：按照全世界排名进行锦标赛。
5. 联盟赛：以团体赛的方式进行，直到最后赢得冠军。

连线分身

连线分身顾名思义，玩家可以在连线对战模式下创建属于自己的连线分身。连线分身相当于我们的小弟，将它派遣出去后能够进入其他玩家的游戏世界里。通过对战取得一定的修行成果，也就是道具等物品。连线分身除了在网战中能够看到外，甚至会客串到忍者武斗祭的比赛场地中，当然击败分身也能够获得相应奖励。创建分身时能够以可使用角色为蓝本，与自定义角色的方法大致相同。玩家可以对分身的技能和饰品等进行设定，打造属于自己独一无二的好帮手。



奖杯攻略

奖杯路线

和之前的火影游戏一样，本作的奖杯难度同样不高，但是所需的时间却不短。主要原因是需要完成的战斗场次非常多，小游在不跳过剧情的状态下取得白金奖杯大概花费了30小时左右的时间。别看游戏有着数量众多的支线任务，实际上这些都和奖杯不发生直接关系。玩家主要完成的就是忍者武斗祭模式，不过想要在高级别的赛事中拿到好成绩并不是一件容易的事情，这和玩家选择的角色有直接关系，也就是着重完成支线任务中的伙伴事件，以此来取得更多同伴的加入。尤其是敌人真・觉醒状态下着实有些变态，好在四人乱斗中有时并不需要我们亲自动手。有时只要躲避攻击再看准时机吸收祭珠就能取得胜利，不过高难度级别时敌人基本是专挑玩家进攻，注意不要被他们围住。

普通的初级奥义能够打落大颗的祭珠。推荐将大蛇丸和佐助收入麾下，尤其大蛇丸的奥义用来应付后期的比赛特别有效。或者挑选具有速度优势的止水、四代火影等角色也是不错的选择，战斗中时常出现的祭珠箱以及奥义和觉醒珠也要多加利用。其余的部分奖杯要将自由对战中多



数模式通关，例如生存战。除了要消耗大量时间外基本没什么难度。不过当对手选择强化的小队类型时要格外小心，打起来会比较麻烦。所以在开始挑战前直接选择单人战斗即可，并不会影响相关奖杯的取得。虽然没有全人物开启的硬性规定，但相信很多玩家都会尝试将这一百多人集齐。开启人物的方法很多，且具有一定的随机性，不想打其他模式的玩家可以通过基本战斗将金钱累积到165万左右基本就全部解锁了。

奖杯详解

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	7	金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	30小时以上（跳剧情最速时间为18小时左右）
在线奖杯	无
难度相关奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
其他需要	无

完美无瑕的风暴大师 白金
取得条件：获得所有奖杯

在创生的幕后 铜杯
取得条件：完成忍活剧“晓”创生

令人瞠目结舌的创生史 银杯
取得条件：在“晓”创生的战斗中连续获得5场S级评价
奖杯说明：想要取得S级评价最重要的就是少费血，基本上被敌人消耗到第一条血槽变为一半的状态下就无法拿到了。看到血量下降严重就直接重来吧。战斗都没什么难度，尽量有必杀来结束战斗。

奔驰在忍者村暗处之男 铜杯
取得条件：完成忍活剧“两个宇智波”

宇智波第一高手 银杯
取得条件：在“两个宇智波”的战斗中连续获得2场S级评价

站在尽头者 铜杯
取得条件：完成忍活剧“在愿望的尽头”

奥义机会来临！！ 铜杯
取得条件：获得了奥义珠
奖杯说明：多使用R3的锁定后进行夺取。

一举逆转？觉醒的机会 铜杯
取得条件：获得了觉醒珠

滑上滑下大活跃！ 铜杯
取得条件：发动了轨道动作

四人乱斗的退场者 铜杯
取得条件：在四人乱斗中让对手退场
奖杯说明：选择最弱的D等级赛事对手，敌人攻击欲望都很低。盯着一个打直到将其打晕后再次攻击即可令对手退场。

TIPS | 强化类型的封印结界即使在单人模式下也能发动。

首次完成委托！ 铜杯
取得条件：第一次完成委托事件

并肩作战的人们！集合吧！ 铜杯
取得条件：第一次完成伙伴事件
奖杯说明：成功达成寻找目标人物的事件即可获得。

挑战小队奖励！ 铜杯
取得条件：在四人乱斗中获得了小队奖励
奖杯说明：取得四人乱斗中的车轮战胜利。

祝福！称霸D阶级！ 铜杯
取得条件：完成了D阶级入门武斗祭

欢喜！称霸C阶级！ 铜杯
取得条件：完成了C阶级初级武斗祭

震撼！称霸B阶级！ 铜杯
取得条件：完成了B阶级中级武斗祭

惊叹！称霸A阶级！ 铜杯
取得条件：完成了A阶级高级武斗祭

最强！称霸S阶级！ 银杯
取得条件：完成了S阶级特级武斗祭

感动落泪！称霸SS阶级！ 金杯
取得条件：完成了SS阶级超级武斗祭
奖杯说明：详见上文的武斗祭部分。

第一次获得的伙伴 银杯
取得条件：完成了机械鸣人篇

D阶级挑战完全称霸！ 铜杯
取得条件：完成了所有D阶级挑战

C阶级挑战完全称霸！ 铜杯
取得条件：完成了所有C阶级挑战

B阶级挑战完全称霸！ 铜杯
取得条件：完成了所有B阶级挑战

A阶级挑战完全称霸！ 铜杯
取得条件：完成了所有A阶级挑战

S阶级挑战完全称霸！ 金杯
取得条件：完成了所有S阶级挑战

蕴藏在那一击中的意涵 铜杯
取得条件：达成了奥义终结
奖杯说明：用奥义终结对手取得战斗胜利，可以在忍活剧中取得。

联手奥义炸裂！ 铜杯
取得条件：以联手奥义给予对手最后一击
奖杯说明：使用联合奥义终结对手，可以和前一个奖杯共同获得。

不断连出特大号连段 铜杯
取得条件：连段数达成50连击
奖杯说明：游戏的连段比较容易，推荐使用宁次的八卦掌回天来解。

高手妙技 铜杯
取得条件：使出了防御反击技

粉碎防御！ 铜杯
取得条件：用破防攻击命中对手





强劲的合体奥义！ 铜杯
取得条件：用合体奥义命中对手
奖杯说明：蓄满奥义风暴槽后使用合体奥义攻击即可。

完美的完全胜利！ 铜杯
取得条件：在未遭受攻击的状态下于战斗中获胜

发动封印结界！ 铜杯
取得条件：用封印结界命中对手

压倒性的真·觉醒 铜杯
取得条件：在真·觉醒状态下给予最后一击

团队合作的极致 铜杯
取得条件：以支援强化2给予最后一击
奖杯说明：闲麻烦的话可以直接用双手柄来刷。

买得划算 铜杯
取得条件：使用了打折券
奖杯说明：游戏中打折券数量不多，看见能打碎的物品尽量不要错过。

会抽中什么呢！？ 铜杯
取得条件：使用了抽奖券

第一次兑换奖牌 铜杯
取得条件：使用了奖牌

自订忍者之道就此展开 铜杯
取得条件：自订了角色
奖杯说明：选择任意角色在系统中进行自定义即可。

精采！连胜30人！！ 铜杯
取得条件：在究极生存战中连胜30人
奖杯说明：推荐选择单人战斗来解，使用大蛇丸等奥义较为强力的角色即可。

限制能力生存战称霸初级！ 铜杯
取得条件：完成能力限制生存赛的所有初级挑战

限制能力生存战称霸中级！ 铜杯
取得条件：完成能力限制生存赛的所有中级挑战

限制能力生存战称霸高级！ 银杯
取得条件：完成能力限制生存赛的所有高级挑战

锦标赛首度优胜！ 铜杯
取得条件：在自由锦标赛中首次获得优胜

变幻莫测锦标赛首度优胜！ 铜杯
取得条件：在变换莫测锦标赛中首次获得优胜

联盟赛首度优胜！ 铜杯
取得条件：在自由对战联盟赛中首次获得优胜

变幻莫测联盟赛首度优胜！ 铜杯
取得条件：在变换莫测联盟赛中首次获得优胜

挑战联盟赛称霸初级！ 铜杯
取得条件：完成了挑战联盟赛的所有初级挑战

挑战联盟赛称霸中级！ 铜杯
取得条件：完成了挑战联盟赛的所有中级挑战

挑战联盟赛称霸高级！ 铜杯
取得条件：完成了挑战联盟赛的所有高级挑战

文 乐小游　美编 NINA

海贼王 无尽世界 红	BNGI	动作
PS3 航海王 无限世界 赤红		中文版
2014年7月3日	本地1~2人	对应年龄：12岁以上
售价为428港币		

主线通关时间：6小时左右。

随着德雷斯罗萨篇的剧情精彩程度愈演愈烈，《海贼王》再一次将粉丝们的热情点燃。而此前发售的本作虽然没有收录相关情节，但却用独特的架空世界线手法将路飞等人的经历又一次呈现在玩家面前。绚丽多彩的世界，气势磅礴的海洋，承载着伟大航路梦想的海贼们，在新世界中扬帆起航吧！



系统简介

操作指南

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转换
十字键	道具切换与使用
×键	跳跃
□键	普通攻击
△键	远距离攻击
○键	闪避/防御/特殊技
L1键	视角回正
R1键	必杀技选择
R1/R2+□键	必杀技(消耗1格SP槽)
R1/R2+△键	二级必杀(消耗2格SP槽)
R1/R2+○键	合体必杀(消耗2格SP槽)
START键	菜单



故事背景

本作的剧情是建立在原作基础上进行重新制作的，除了漫画中登场的众多经典角色外还有尾田荣一郎亲自操刀设计的原创人物。故事讲述了草帽一伙在航海的旅途中，结识了一只拥有“在树叶上画出的东西便会成真”的神奇能力的狸猫，它希望前往遗忘岛找一个对它非常重要的人，好心的路飞等人决定帮助狸猫，众人到达岛上惟一的城镇催眠城后便开始了冒险。但是在探索的过程中大家逐渐觉得事情仿佛并没有想象的那么简单……



■新角色——浣熊帕托。

战斗系统

本作的战斗系统和《海贼无双》系列”相似，不过玩家想要体验无双中那种“割草”般爽快感的话，那还是劝你提早打消这个念头吧。因为游戏的杂兵无论是攻击力还是HP厚度都是普通的无双类游戏无法比拟的，战斗中经常需要通过闪避和防御来保命，找准时机进行反击才是本作进攻的王道。



■合体必杀

技能

游戏中除了基本的远近攻击外，最为常用的就是角色的特殊技。实际上就是战斗的过程中时常会出现的QTE提示，按键成功后角色会完成相应的动作，比如路飞的反击，乔巴的追击等等。草帽一伙每人都具备两种个人必杀技和一个合体技，除了攻击能力外，还有用于恢复以及增加优势属性的技能，高等必杀技需要通过等级的提升来解锁。战斗过程中当头顶出现R1/R时能够接受队友的帮助，比如可爱的浣熊帕托能够为玩家补充体力值。

地图技能

每个角色都有不同的地图技能，虽然不能用来战斗，但是能够帮助玩家在冒险的过程中获得隐藏素材。比如乔巴能够挖掘地面，乌索普可以吸引昆虫等。



Break Rush

当战斗画面右下角出现按键提示后，根据对应按键完成对敌人的攻击就能发动Break Rush，成功发动后所用角色能够在一段时间内攻击力上升。不过前提是提示的按键操作要全部击中敌人才行，完成一行后，下一行即使间断也不用从头输入。

片语系统

本作的谜题解决以及角色能力强化都和片语息息相关。简单来说片语就是游戏中的一种道具，玩家可以在菜单栏中的装备自定片语选项中进行装备（只有在城镇状态下才能装备片语）。本作的片语分为四种“技能片语”、“强化片语”、“道具片语”以及“失落片语”，前三种又被统称为“强力片语”，具体功能如下：

技能片语：在冒险过程中获得的，能够直接强化角色的基本能力。

自定片语：能够像防具一样装备在角色身上，进一步强化角色的能力数值。

道具片语：设置在道具栏位置，在战斗过程中能够像道具一样使用，根据所用角色不同效果也有所差别。



失落片语：在地图中冒险的过程中，玩家经常会遇到无法通过的墙壁，这时就需要找到失落片语开启通路，取得方法大致就是打倒相应敌人后，从空中掉落的宝箱内拿到。

城镇发展

当剧情进行到第二章时就能接触本作的发展要素，通过冒险中获得的物品和金钱能够打造工厂或者餐厅等设施为自己服务。建设的过程类似物品的合成，收集相应的素材后即可完成，顺带说一句，本作的支线任务也是要发展出酒馆后才能领取的。



TIPS 破坏场景中不同的物品后，会掉落相应种类的素材。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

捕虫和钓鱼



这两项可不仅仅是小游戏那么简单，玩家获得钓竿和捕虫网之后便可以前往关卡地图进行捕捉。钓鱼地点会在地图上用船锚的符号标出，捕捉虫子的地方也是固定的，非常明显。抓到的战利品可以拿到城镇贩卖，钓竿和捕虫网可以拿到工厂进行强化，从而捕捉到更加珍贵的生物。

酒馆

酒馆最主要的功能是可以领取到分支任务，完成之后能够从城镇居民那里拿到相应的报酬，其中除了稀有的素材和道具外还能获得强力片语。随着完成任务数量的增加，能够接到的任务等级也会上升，同时在成功执行任务后还能获得海贼点数，可以用来升级技能片语。



斗技场模式

新增加的战斗模式，根据《海贼王》最新的动画情节改变。玩家一开始只能选用一个模式，控制路飞和罗进行排位赛，晋升的过程中会开启不同的挑战模式，同时还会遇到众多BOSS来袭的车轮战。玩家需要将等级从C提升至A，不过到达B级的时候，海军新任大将藤虎以及多佛朗明哥会出来打乱玩家的计划，被迫将回C级，还得重新升至A级。可选人物除了故事模式的草帽一伙外还有艾斯、红发以及女帝等人气角色，在斗技场打出的任务可以回到故事模式中挑战，耐玩度颇高。



流程攻略

序章：崭新的冒险

一番惊心动魄的剧情过后，我们可爱的娜美布置好了一行人接下来的任务，闲不住的路飞自然不会乖乖听从安排，没等大家反应过来便独自前往城镇进行打探，同时可以看到本作新加入的同伴，可爱的浣熊帕托。自由行动后玩家先要熟悉本作在地图模式下的基本操作。跟一旁的少年对话后开启地图技能（这长相也能叫少年?），之后便能够通过橡胶火箭在高处快速移动前进。控制饿肚子的路飞来到地图提示的旅馆，旅馆小哥告诉他由于老板娘出门了，没法提供食物给路飞，前往广场寻找亚多亚吧。



来到广场后发现老板娘正被一伙恶人纠缠，一切影响路飞吃饭的家伙都不可饶恕，接下来进入游戏的首场战斗。轻重攻击键的配合能够打出基本的组合技，一段必杀技也会在战斗中开启。两个杂兵非常简单，消灭后回到旅馆。剧情动画中隐约出现的熟悉身影提醒我们伙伴们似乎将要面临危险，不过路飞却是全然不知。旅馆开启后玩家可以进行存档，帕托着急忙慌地跑来告诉伙伴们全被当作俘虏抓了起来，半信半疑的路飞决定前去一探究竟，序章结束。



第一章：似曾相识的景色

靠近桑尼号后触发剧情，路飞和帕托来到了冰火两重天的庞克哈隆特。向前没几步一条凶神恶煞的巨龙挡住了路飞的去路，利用战斗过程中习得的闪避技能几乎不会被巨龙的攻击打中。成功躲避后绕到龙的身旁猛攻即可，记得SP槽攒到一半时可以释放必杀技，帕托的护援能力能够帮助路飞回复少量HP，打倒飞龙后继续前进。一路上不停有杂兵出来干扰，打法和之前类似，身旁的火焰同样具有伤害判定。场景中的部分物品打碎后能够获得素材和金钱，注意道路中央的圆形石头不要用拳头打碎，会给路飞造成伤害，正确的做法是先靠近触碰石头，看到它因将要爆炸而抖动时迅速退后，这样既能拿到道具又不会被炸到，一举两得。





地图左边道路的尽头有一扇铁门，里面有红色宝箱，不过只有索隆才可破坏，等和索隆汇合后回头来拿也不迟。地图右上角的码头位置可以钓鱼，不过暂时没有必备的钓鱼竿，地面上的黄色老鼠也需要使用虫网捕捉，暂时无视就好。调查发光的墙壁后系统提示我们寻找关键的失落片语，接下来需要打倒身穿防毒服装的敌人。消灭前方窄路的敌人后打开从天而降的宝箱，拿到片语返回刚刚的墙壁继续前进。来到空旷的场地后需要对付大量敌人，多利用闪避技能进行攻击。穿过大门来到冰天雪地的世界，被敌人的毒气攻击打到后短时间内无法行动，前进几步触发剧情。战斗后返回旅馆和亚多亚对话开启酒馆的建设，同时获得钓竿和捕虫网等道具。



TIPS | 只有在码头才能进行钓鱼，普通的海边无法拿出钓竿。

BOSS：凯撒

毒气果实者凯撒的攻击方式大致分为三种：1. 大范围的毒液投掷攻击。2. 骑在毒液怪物史麦泥身上的冲刺攻击。3. 远距离的光束攻击。靠近之后的跳跃攻击能够对凯撒造成伤害，注意先躲避再攻击的步骤，凯撒掉落到地面时是进攻的最佳时机，不要吝啬 SP 槽，有必杀技就赶快释放吧。一段时间后凯撒会使用糖果攻击，要快速将其打碎，注意打到地上小型的史麦泥会中毒，尽量不要在攻击的过程中触碰到它们，几个回合下来就能跟凯撒说再见了。



第二章：热沙的再战

前往地图上几个叹号的位置进行对话可以开启农田和工厂等项目，不过暂时不用花太多心思在这些地方。来到地图最右边进入问号区域，系统会提示你进行队伍编制，上限为三人，一名先发主攻手，另外两人是辅助，玩家所操控角色可以通过 SELECT 键或者菜单中的更换领导选项改变。进入沙漠后，前王下七武海之一的克罗克达尔出现，沿着地图一路向北，途中会遭遇强制战斗，可爱的功夫海牛也会作为敌人出场，借此机会可以多练习索隆以及弗朗奇的战斗方式。水井能够用来恢复 SP 值，经过码头之后遇到乔巴等人在与多名敌人苦战，战斗中习得合体技能。



消灭北方的士兵后再次被神秘的石头挡住去路，来到沙漠房屋位置触发剧情，众人合力找到了水和食物，同时获得了红色宝箱，里面有帮助众人前进的第一个片语。前往地图东北方拐角处与功夫海牛交战拿到第二个片语，回到北方尽头开启进入王宫的道路。来到第二区域后等待玩家的是几场杂兵战，北方右侧狭小角落里能够找到红色宝箱。强制战斗中 Break 系统出现，击倒所有敌人后迎战沙之能力者克罗克达尔。



BOSS：克罗克达尔

作为漫画早期出现的敌人，前七武海的实力果然不同凡响。除了移动速度较快外，攻击力也比之前的敌人高了几个档次，所以战斗的基本套路就是先防守后反击。近距离的三日月形砂丘等招式会频繁出现，最好与其保持一定的距离，BOSS 变身成沙子快速移动时属于全身无敌状态，抓准时机按键躲避即可。跳到高处名为沙漠宝刀的技能看似威力无比，实际上只要尽量向画面两边跑就能毫发无伤地躲避攻击。敌人的血量较厚，建议多使用索隆的增强攻击力的必杀，玩家要做好长时间战斗的准备。



第三章：叶子之谜

刚进入司法岛就看到了的 CP9 家伙，直走来到大门前触发战斗。攻击两旁的树木有一定概率掉落蓝色的果实。通过大门来到另一侧，正前方的楼梯都被封死了，从左边的道路绕过去。左侧墙壁被堵住，原路返回再次与海军对战获得片语后才能继续前进。打碎路上的木箱能够获得素材木片。来到塔楼附近，利用技能上到高处。跳过几个平台后来到地图北侧发生遭遇战，解决全部敌人后爬上右手边的楼梯，利用二楼的蘑菇弹到上层继续前进（选择乔巴进队的话能够挖掘两扇门右边的地面）。剧情过后进入杂兵战，这里敌人很多，建议边退边打，不要一味地猛攻。来到艾尼爱斯大厅后从右边的楼梯下去，尽头处遇到路基，前往上层进行 BOSS 战。



BOSS：路基

作为漫画中 CP9 的首领，路基的招式想必海贼迷们应该都很熟悉。最为基本的就是岚脚的远距离攻击以及瞬间移动到角色身旁的剃刀，这两种技能释放速度都很快，注意根据提示进行防守。推荐前半段敌人移动较慢时，先用乌索普这种远距离角色进行战斗，等到其血量减少到一定程度进行变身后再切换成近距离攻击型角色。利用闪避技能快速移动到路基身后的反击对付其招式过快的特点非常有效，敌人第二阶段的六王枪能够将我方一名角色固定在墙壁上，短时间内无法攻击，注意利用角色间的切换进行躲避。路基还会用月步跳到半空中用岚脚进行攻击，同时还会扔下无数的巨型炸弹，利用闪避技能快速移动到版边即可躲避。如此反复切换人物攻击，几个回合下来便能取得胜利。





第四章：红色的伯爵

几经波折之后，熟悉的伙伴们总算全员到齐了，众人决定一同前往鱼人岛寻找帕托那位神秘莫测的老大。本章最后的 BOSS 战颇有难度，建议队伍中带上香吉士或者乔巴这种能够回复 HP 的角色，攻击型角色最好有路飞，这样至少能够保证不被团灭。鱼人岛场景色彩鲜艳，打碎两旁的珊瑚和海螺能够获得素材，空气中的气泡同样能用跳跃攻击破坏。右边的道

TIPS | 自己所用角色HP过低时可以快速切换成另一个，电脑默认不会再次受到伤害。





路除了能够打倒几名杂兵外暂时无法通过，先前往地图左侧触发强制战斗。胜利后沿着左边的道路一直向北方前进，从圆形区域的下方绕到右边的场景。地图最右边突出的角落处能够利用橡胶火箭跳上，上面有一个红色宝箱。圆形区域左上角位置同样有个红箱子，打开之后能够获得片语，该区域可以进行昆虫捕捉，拿出补虫网大干一番吧。前往下一区域的片语需要去地图左下角打败拿着狼牙棒的鱼人才能刷出来。

一进门便会发生强制战斗，地图左下角出现新的设施弹床花，可以利用它直接返回城镇，通过北方的瀑布来到另一侧。正前方的路暂时无法通过，从左下方的瀑布离开，下个区域右上角能够找到两个红色宝箱。不要打开右边的宝箱，里面有炸弹陷阱。前往场景的正下方触发鱼人军团强制战斗，胜利后获得片语，回到之前无法进入的墙壁开启BOSS战。

BOSS第一战：鱼人霍迪琼斯



首先面对的是BOSS霍迪琼斯，他会释放鱼人空手道和鱼人柔术等招式，攻击的威力不算太高，不过这个白发鱼人的血量极厚，加上同屏的杂鱼非常多，经常会在你攻击霍迪琼斯时出来干扰。BOSS还会用身边的小弟作为盾牌防御，所以建议优先将杂兵清理干净，再全力以赴干掉霍迪琼斯，注意他的远程车轮攻击经常是没有提示出现的，需要玩家自行判断躲避的时机。

BOSS第二战：白胡子

紧张刺激的剧情过后，老爹白胡子登场。身为四皇的他果然非等闲之辈。除了大范围的薙刀砍杀攻击，还会释放地震等全体攻击。不仅攻击力极高，变态的HP量也让人头疼。这时带着回血技能角色的优势就体现出来了，稳妥的打法是玩家自己操控回血角色，看到血量较低时抓紧回复，攻击型角色由电脑操控，趁着白胡子受伤倒地的时机再快速切换角色猛攻，即使不幸全员牺牲游戏也会从第二战开始读档，一定程度上降低了战斗的难度，打倒白胡子后本章结束。



第五章：同伴的资格



想要开启本章节需要先完成“开发城镇的未开发地区”任务，条件是集齐相应的素材：木片10个、生锈的铁屑20个以及大片的木材3个。材料不足的话去之前的关卡收集，木头类的素材需要从枯木中取得，而铁屑则需要打碎木箱获取。大片的木材掉落率不高，所以建议先去旅馆，在开发选项中找到建设工厂，之后可以在工厂购买或者合成素材，能够节省大量刷道具的时间。完成任务后城镇的地图扩大了将近两倍，前往地图上红色旗帜处与桥边的老婆婆对话可以强化片语，同时任务更新，终于能够前往下个目的地了。

这次回到了乔巴的老家磁鼓王国，一个冰天雪地的世界。该区域的分支道路的三个红色宝箱不要错过，前往地图的右上角，看见村庄之后继续向前遇到国王瓦波尔，本应该是BOSS级别的角色却因为长相欠缺存在感被众人遗忘。

BOSS：瓦波尔

瓦波尔实力一般，毕竟是漫画前期出现的酱油角色，也不能对他要求太高。攻击方式为钻地之后的突然袭击以及张开大嘴的咬人攻击，被咬到后会成为口中食物，需要晃动左摇杆挣脱。实际上第一种攻击只要站在雪堆旁边等待其出现的一刹那猛攻即可，大嘴攻击则需要看准时间闪开，再迅速攻击瓦波尔身后，BOSS濒临死亡时会疯狂的使用大嘴突刺攻击，此时尽量避免盲目进攻，等到他用钻地招式后再反击，战斗胜利后前往下一区域。



巨大的雪兔应该是到目前为止最强杂兵了，好在速度没有漫画描述的那么快，用强攻型角色不断进攻能够封锁雪兔的行动。地图左边角落的宝箱内有个片语，消灭突然出现的雪狼后再次看到需要片语打开的墙壁，回头寻到雪兔群刷片语。打开墙壁后立刻进入强制战斗，遇到黑胡子后开始BOSS战。

BOSS：黑胡子



兼备了两种果实能力的黑胡子除了能够使用黑暗地道这种全屏攻击的强力招式外，白胡子的地震技能也是他的拿手好戏。对付空震等攻击时由于黑胡子动作较为缓慢，比较好躲避。全屏攻击需要站在场景内的石头上躲避，当脚下的石头被淹没时立刻换到旁边掉落下来的石头上，这样就能避免被卷入黑暗漩涡。黑胡子攻击力很高但是体力值较低，所以整场战斗耗时并不长，能否防御住黑胡子频繁使用的地震攻击是取得胜利的关键。

TIPS | 每一章开始前记得去药房进行补给。

第六章：追击天空

原作中空岛部分的剧情人气极高，本章的舞台的就是那云之彼端的空中王国，出发前别忘了购买些补给药品。进入空岛后前往地图正下方，触发与神官间的战斗，路上的云朵踩碎后能够获得高级素材，在右侧的钓鱼点附近的云朵位置能够拿到片语，从而帮助一行人顺利通过南端尽头道路。

来到神之岛之后按照从右下到左上的线路绕着走，路上的敌人大多为神官。特点是速度慢攻击力强，避免暴露背后的弱点给敌人，尽量保持正面应对多名敌人，注意不要被对方的掌击打中，伤害较高，多使用大范围攻击的招式能够快速解决战斗。场景中有多个需要用索隆破坏的铁门，树上还能掉落种类繁多的果实。来到同时出现两个宝箱的位置时，左侧的宝箱是炸弹陷阱，右边的则装有片语。路被堵住后返回打倒几名神官后拿到片语，打开道路后直走迎战雷神。





BOSS：雷神艾尼路

艾尼路一开始便以雷神的姿态作战，虽然体积巨大但实力并不强，庞大的身躯反而增大了我方的攻击目标。艾尼路最常用的就是万雷和雷迎的攻击方式，落雷的速度不算快，有比较充裕的时间来躲避。当他远离平台时说明要蓄力放大招了，这时快速跑到画面的左右两边避开攻击，尤其是看到敌人挥动手臂的时候更要多加小心，被抓到可不是闹着玩的，三名角色合力攻击很快便能结束战斗。



第七章：羁绊

看到本章的标题后想必各位漫画死忠对剧情已经略知一二了。来到路飞的老家风车村后直奔右上方的出口位置，路上的山贼几乎可以无视，在海贼王的世界里山贼永远是渣渣。地图最右边的房子后身的箱子里能够找到失落片语。进入科尔波山会遭遇众多野兽的袭击，往里走的两棵大树处可以找到独角仙捕虫点，竹子需要用带有斩杀攻击的角色才能砍断。前进所需要的片语分别在地图正上方和最右边，消灭两波敌人后即可获得。地图右上角圆形区域还有一场强制战斗，多种猛兽混合的战斗颇为棘手，小心别被猩猩包围。本关的BOSS战需要路飞单枪匹马作战，在此之前尽量不要浪费补给品。



BOSS：火拳艾斯

和老哥单挑的战斗，不过此时不需要顾念兄弟情谊，只有全力以赴才能对得起死去的艾斯。艾斯是目前最有难度的BOSS，不光因为我方只有一名可操控角色，更主要的是艾斯技能判定范围很大，同时附加烧伤状态。阳炎攻速极快，是最需要注意的招式之一。而火拳的发招速度较低，这时抓准时机绕到身后攻击是不错的打法。当艾斯跳起时表明将要释放炎戒“火柱”，快速向两侧移动即可躲避。个人觉得敌人最弱的招式反而是攻击力最强的必杀技大炎戒“炎帝”，释放的时候艾斯周围会产生红色的光圈，但是出招速度很慢，只要保证身体不在光圈范围内便能躲避炎帝。当艾斯蹲下的时候基本就要放大招了，此时如果在场景中央一定要跳着跑开，如果仍然不小心被打到，那么火拳艾斯可不是吃素的，少说也要消耗三分之一的血量，当然对于为了观看艾斯的大招而选择自己冲过去挨打的玩家，小游在这里只想说一句：“不愧为同道中人啊”。



第八章：认真

回到了充满怨恨的决战之地马琳福特，顺着冰块一路向前，没走几步就要和好久不见的老朋友甚平交战，这也是接下来BOSS车轮战的首场战斗。

BOSS：甚平

鱼人柔术的高手，绝活是海流过肩摔、击水、正拳等招式。甚平的攻击欲望不高（难道是顾念旧情？），不过一旦被击中，掉血也是非常之快。甚平还有个弱点，就是很容易被打倒在地上，所以本场战斗的宗旨就是以攻为守。用近身角色疯狂攻击，但是千万不要无脑战斗，当甚平蹲下来用水流大招时和对付艾斯的打法一样，快速跑到版边即可躲避。

战斗胜利后继续前进，场景两旁的锥形冰块是能够打碎的，沿着直线一路向北走，海军士兵的防御力较高，尤其是拿盾牌的杂兵，尽量用必杀解决。遇到强制战斗后说明下个BOSS离我们不远了。

BOSS：黄猿

接下来要对付的是海军大将黄猿，攻击方面黄猿可以使用激光、闪光踢、天丛云剑等强力招式，同时还会用八咫镜快速移动来躲避我方的攻击。黄猿在空中释放的必杀技八尺琼曲玉是全屏追踪的激光光束，不过攻击范围很小，通过跳跃和闪避不断移动即可避开。当BOSS的体力值降到一定程度时触发剧情，战斗告一段落。



TIPS 失落片语不能提前获得，一定要先调查墙壁后才能触发。



接下来路飞又要一个人面对战斗了，好在狸猫帕托在身边帮玩家补血。赤犬释放的流星火山会阻碍路飞前进的脚步，还要注意不能掉进水里，同样会消耗大量HP。想要无伤通过这段路就不能着急，看到地面的白光后立刻躲开，多使用跳跃远离水面。进入熔岩区域后，敌人变为了漫画中BOSS级角色——熊，不过实力确实不怎么样，就是个杂兵水准，剧情过后艾斯登场。

BOSS：青雉

终于可以使用艾斯了，小游的激动之情溢于言表啊。本场BOSS战相对而言比较容易，由于艾斯的火属性正好克制青雉的冰属性，所以攻防两端都显得游刃有余，加上艾斯本身的出招速度就不输给青雉，基本上没有难度可言。话说如果当年出手偷袭路飞的是青雉的话，或许艾斯舍身救弟时就不会那么容易死了（大哭）。青雉的攻击方式分为冰刀、冰冻时刻、冰冻时光胶囊、冰河时代等。而且大部分招式都附加冰冻效果，操作艾斯及时回避即可，该战无法使用道具回血，不过也基本不需要就是了。还有就是别忘了多使用艾斯的强力必杀，耗血量相当可观。



BOSS：赤犬

最后是与赤犬的决战，这次艾斯只能作为辅助的同伴，玩家无法亲自操作。如果之前保留了较多的回复胶囊，那么战斗难度会大大降低。赤犬没有明显的弱点，基本攻击方式为冥狗和犬齿红莲。赤犬使用大喷火技能后手臂能变成岩浆状，被岩浆手臂打到会形成灼伤。战斗进行到中期时，赤犬会跳到高处施展流星火山的全屏攻击，和之前在地图前进时一样，看到地上的光亮后再躲避即可，流星火山的最后一击范围巨大，时刻保持路飞处于移动状态比较安全。不过就算犬实力再强，终究是双拳难敌四手。正所谓兄弟齐心，其利断金，玩家们就当是变相帮艾斯报仇了吧。



最终章：不死对必死

回到旅馆后和站在一旁的帕托对话进入最终章，在此之前先去店铺用补给品装满背包，接下来要面对连番苦战，队伍成员推荐使用两名攻击型角色外加一个能回血的，小游这里使用的是路飞、索隆、乔巴三人。

BOSS第一阶段：吸血鬼伯爵



等了这么久终于可以和红色伯爵雷德一较高下了，吃下蝙蝠果实的雷德更加恐怖。虽然首战中伯爵的攻击招式没有太多变化，不过能够使场景变暗的技能非常棘手，此时只能通过雷德血红的双眼判断其方位。该阶段建议不要盲目攻击，等待一段时间后黑暗状态会自行解除，如果火力够猛的话也能提前恢复光明。打倒伯爵后他能自动回满HP，继续重复上述打法，当伯爵HP降至一定程度后第一阶段战斗结束。

BOSS第二阶段：伯爵VS老年路飞



纯属表演性质的战斗，伯爵将路飞的年轻精华全部吸走后，梦想成为海贼王的男人瞬间变成了白发苍苍的老头子。拖动缓慢着步伐攻击伯爵，此时没有HP槽等限制，玩家惟一要做的就是尽全力攻击伯爵，直到画面出现提示按键，看准时机防下来之后进入剧情。

BOSS第三阶段：雷德

在路飞言语的刺激下，雷德放弃了借用外力进行战斗，伯爵将一切恢复原状为的就是赢得真正的胜利。虽然脱去了吸血鬼的外衣，但是伯爵的攻击方式几乎没有改变，场景变暗的技能也通过帕托的能力得以实现。多种空中袭击的大招威力惊人，注意当伯爵准备起身跳跃的时候快速向版边移动，有一定机率躲避攻击。如果按照本章开始推荐的阵容配置组队的话，本场战斗可以使用更为保守的打法。将操作的角色换成乔巴，然后让NPC使用路飞和索隆进行攻击，这样至少能够保证强力角色不会被打死。然后在NPC进攻的同时找准伯爵受到攻击时的硬直时间加以反击，大多数时候只需要不断在场地周围绕圈躲避攻击即可，HP血量不够的话及时用技能或者回复药补充。看到处于伯爵昏迷状态时立即切换成近身角色猛攻，几个回合下来就能将伯爵送回老家。



通关奖励及感受

通关之后能够获得路飞的新服装“船长的大衣”，追加了新的故事模式难度，同时可以建设电影院来观看所有的剧情动画，当然还有大量新开启的支线任务等着玩家们前去挑战。本作的主线流程难度不高，游戏将重点放在了分支任务以及城镇的建设上，通过不断完成任务累积的经验值来开启更高级别的任务，从而获得更加珍贵的素材。而且能够开启新的人物进行冒险，所以想要完整体验本作的乐趣，要做好花费大量时间的准备。



全片语收集

本作的片语收集绝对会让急性子的玩家感到头疼，全部351个片语都有各自的属性，高等级片语间还能进行多种搭配组合。有点像卡牌类的小游戏，下面是整理的全片语收集，方便各位玩家查缺补漏。

序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
001	好！走吧！！	技能	路飞	0	路飞的“橡胶火箭”，现在可以使用了。	故事模式序章获得。
002	我会在一瞬间让这件事情结束的！！！	技能	路飞	0	路飞的“火拳枪”，现在可以使用了。	故事模式序章获得。
003	不，我会保护一切！！！	技能	路飞	0	路飞的“象枪乱打”，现在可以使用了。	故事模式第四话获得。
004	我已经不想再看到你的脸了！！！	技能	路飞	0	路飞的“灰熊枪”，现在可以使用了。	使用路飞完成酒馆任务东海篇-12“低吼的一击！灰熊枪！”后随机获得。
005	只要填饱肚子……	技能	路飞	0	最大HP提升12%	故事模式第三话获得。
006	看看我这只左手吧！巨人族之手！	技能	路飞	0	攻击力提升12%	故事模式第五话获得。
007	我是海贼，兼橡胶人。	技能	路飞	0	打击耐性提升8；雷攻击耐性提升10	故事模式第一话获得。
008	如果因为你全身是毒……	技能	路飞	0	中毒机率降低30%	使用路飞完成酒馆任务东海篇-18“挑战划破大地的宝刀！”后随机获得。
009	我还想跟你们见面！！	技能	路飞	0	昏迷机率降低30%	使用路飞完成酒馆任务东海篇-23“给心爱的人！海贼女帝现身！”后随机获得。
010	接下来我也要……	自订	路飞	1	提升必杀技攻击力20%	故事模式第七话获得。
011	让我也和你一起保护吧！	自订	路飞	1	最大HP提升15%	使用路飞完成酒馆任务东海篇-10“找出钻入桶子的那家伙！”后随机获得。
012	艾斯，总有一天我会超越……	自订	路飞	1	提升火属性攻击力31%	使用路飞完成酒馆任务伟大的航路篇-18“艾斯参战！火拳与黑胡子”后随机获得。
013	治好啦~~~！！！	自订	路飞	1	中毒机率降低60%；昏迷机率降低60%	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-02“捕捉栖息于近海的王者！”后随机获得。
014	我还有伙伴！	自订	路飞	1	异常状态持续时间下降60%	在“马林福特”使用路飞的“火箭”，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
015	抓到你啦~~！！！	自订	路飞	1	钓鱼体力损伤和命中速度提升30%	使用路飞完成酒馆任务东海篇-01“捕捉燃烧之岛的老鼠”后随机获得。
016	就是因为不想让她死……才叫伙伴”啊！！！	自订	路飞	1	接收到的HP回复效果提升35%；最大HP降低15%	在“阿拉巴斯坦”使用布鲁克的“冲刺”，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
017	我身边与偶修行两年的……	自订	路飞	1	开始时的SP提升	在“托兰斯镇”电影院屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
018	死也别想抢走……任何一人！！！	自订	路飞	1	受到伤害时的SP回复效果提升60%	跟“托兰斯镇”北部大桥左侧草坪的男子交谈，交付1个三叉尾青鳉鱼或短尾蛙获得特别的果实。再跟农场的老伯交谈，用特别的果实交换不知名种子。最后跟南部左侧草坪尽头的女子交谈，交付不知名种子，获得3个片语当中的1个，具体位置看截图。
019	这场架我们……	自订	路飞	2	攻击力提升15%	故事模式第一话获得。
020	我说要超越你！！！	自订	路飞	2	提升必杀技攻击力20%	使用路飞完成酒馆任务伟大的航路篇-01“超越最强的剑客！”后随机获得。
021	走吧！目标“伟大的航路”！！！	自订	路飞	2	最大HP提升25%	使用路飞完成酒馆任务伟大的航路篇-01“超越最强的剑客！”后随机获得。
022	我是橡胶，所以不会摔死！	自订	路飞	2	打击耐性提升9	故事模式第六话获得。
023	你这种什么也不想救的神……	自订	路飞	2	雷攻击耐性提升38；麻痹机率降低80%	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-17“鸣叫之神与龙之雷”后随机获得。
024	“南洋大兜虫”和“长戟大兜虫”	自订	路飞	2	抓虫奖励转轮的效果提升72%	使用路飞完成酒馆任务东海篇-23“给心爱的人！海贼女帝现身！”后随机获得。
025	有了水我就能把你狠狠打飞！	自订	路飞	2	攻击命中时的SP回复效果提升35%	使用路飞完成酒馆任务东海篇-13“掌握世界的憧憬”后随机获得。
026	有几万人都没差！来啊！	自订	路飞	3	攻击力提升25%	使用路飞完成酒馆任务东海篇-21“大闹一场吧！深海大乱斗”后随机获得。
027	这场胜负，就由我和你……	自订	路飞	3	提升必杀技攻击力42%；最大HP降低10%	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-22“激烈战斗！世界政 府最强战力”后随机获得。
028	如果放弃了……就会感到遗憾！！	自订	路飞	3	最大HP提升42%；必杀技攻击力降低25%	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-21“坚守到底！暗夜的国防战！”后随机获得。
029	抱歉，我要死了。	自订	路飞	3	斩击耐性提升40；必杀技攻击力降低50%	使用路飞完成酒馆任务伟大的航路篇-23“红发香克斯登场！”后随机获得。
030	居然无法拯救……！	自订	路飞	3	打击耐性提升15；斩击耐性提升9；必杀技攻击力降低30%	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-15“黄猿登陆！正义之门！”后随机获得。
031	快说——“我想活下去”！！！！	自订	路飞	3	HP渐渐回复	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-11“打败六式最终奥义！”后随机获得。

序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
032	骷髅头可是"信念"……	自订	路飞	3	SP渐渐回复	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-02"捕捉栖息于近海的王者！"后随机获得。
033	所有人只要思考逃走这件事！！！	自订	路飞	3	移动速度提升34%；攻击力降低20%	使用路飞完成酒馆任务伟大的航路篇-23"红发香克斯登场！"后随机获得。
034	我已经燃烧起来了！！！	自订	路飞	4	攻击力提升35%；最大HP降低20%	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-06"小心脚底！幸存下来的黑将军"后随机获得。
035	我要成为"海贼王"！！！！	道具	路飞	0	所有人HP渐渐回复Lv4	故事模式第八话获得。
036	既然知道他很强……	道具	路飞	0	所有人SP回复50%	使用路飞完成酒馆任务新世界篇-02"捕捉栖息于近海的王者！"后随机获得。
037	兄弟们！走吧——！！	道具	路飞	0	所有人攻击力提升Lv4	故事模式第二话获得。
038	雷对我无效啦！！！	道具	路飞	0	所有人24秒内雷属性攻击无效	使用路飞完成酒馆任务伟大的航路篇-08"弄一块花田吧！"后随机获得。
039	我闻到冒险的味道……	道具	路飞	0	所有人抓虫强化Lv4	使用路飞完成酒馆任务东海篇-13"掌握世界的憧憬！"后随机获得。
040	反正我喜欢碰到事情再说！！	道具	路飞	0	所有人随机强化Lv4	使用路飞完成酒馆任务伟大的航路篇-15"新鱼人海贼团来袭！"后随机获得。
041	我要勉强一下自己！！	道具	路飞	0	自己一段时间内可无限使用SP；伙伴SP回复15%	使用路飞完成酒馆任务四皇篇-10"最终决战！马林福特！"后随机获得。
042	这才是足以斩铁的力量……?	技能	索隆	0	索隆的"砍断"，现在可以使用了。	故事模式第二话获得。
043	我听到祭典的声音，所以就……	技能	索隆	0	索隆的"一刀流　大辰撼"，现在可以使用了。	故事模式第一话获得。
044	这是缘分……	技能	索隆	0	索隆的"三刀流奥义　六道十字路"，现在可以使用了。	故事模式第四话获得。
045	老子5秒钟就可以干掉你了！！！	技能	索隆	0	索隆的"强攻模式"，现在可以使用了。	初始获得。
046	即使是死神也无法……	技能	索隆	0	最大HP提升12%	故事模式第七话获得。
047	拼命进攻……	技能	索隆	0	攻击力提升12%	故事模式第三话获得。
048	我比当时更厉害了……	技能	索隆	0	斩击耐性提升8	故事模式第五话获得。
049	逊毙了！！！	技能	索隆	0	落水伤害降低30%	使用索隆完成酒馆任务东海篇-16"回到千阳号上！"后随机获得。
050	我……搭错船了！！！	技能	索隆	0	沉睡机率降低30%	使用索隆完成酒馆任务东海篇-01"捕捉燃烧之岛的老鼠"后随机获得。
051	就让你知道我们的差异在哪里。	自订	索隆	1	提升必杀技攻击力22%	故事模式第六话获得。
052	无论如何，你都要活下去……!	自订	索隆	1	最大HP提升15%	在"阿拉巴斯坦"使用索隆的"砍断"，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
053	我有点……开始热起来了！！！	自订	索隆	1	着火机率降低100%；冰冻机率降低100%	使用索隆完成酒馆任务东海篇-06"栖息于灼热大地的传说"后随机获得。
054	放心吧！！！一切靠运气。	自订	索隆	1	钓鱼体力损伤和命中速度提升30%	使用索隆完成酒馆任务东海篇-14"聚集在神圣之钟旁的蝴蝶"后随机获得。
055	我们也背负着许多东西！！	自订	索隆	1	昏迷机率降低100%；沉睡机率降低50%	使用索隆完成酒馆任务新世界篇-08"冲上处刑台的顶端！"后随机获得。
056	我要成为世界第一的剑客！！！！	自订	索隆	1	开始时的SP提升	参考018号片语。
057	太狂妄自大啦！！！	自订	索隆	1	受到伤害时的SP回复效果提升60%	使用索隆完成酒馆任务东海篇-14"聚集在神圣之钟旁的蝴蝶"后随机获得。
058	路飞可是个要成为海贼王的男人!	自订	索隆	1	接收到的SP回复效果提升25%	使用索隆完成酒馆任务新世界篇-07"海贼王的船员对决！"后随机获得。
059	我还可以再变得更强!	自订	索隆	2	攻击力提升16%	故事模式第一话获得。
060	教我剑术吧！！！	自订	索隆	2	提升必杀技攻击力34%	使用索隆完成酒馆任务伟大的航路篇-01"超越最强的剑客！"后随机获得。
061	我接受他的指名……	自订	索隆	2	提升必杀技攻击力45%；攻击命中时不提升SP	使用索隆完成酒馆任务伟大的航路篇-03"危险重重！收集爆弹岩"后随机获得。
062	背部中剑……那是剑客之耻。	自订	索隆	2	斩击耐性提升9	使用索隆完成酒馆任务东海篇-17"死亡外科医生罗登场！"后随机获得。
063	不会再输第二次了！！！	自订	索隆	2	最大HP提升25%	使用索隆完成酒馆任务伟大的航路篇-02"钓起黑白熊猫鲨鱼吧！"后随机获得。
064	我从来不信"神"的!	自订	索隆	2	道具片语的再充填时间缩短18%	跟"托兰斯镇"北部大桥左侧草坪的男子交谈，交付1个三叉尾青鳉鱼或短尾蛙获得特别的果实。再跟农场的老伯交谈，用特别的果实交换不知名种子。在农田种下不知名种子，已可收成后获得发光的花。最后跟博物馆右侧扫地的女子交谈，交付发光的花，获得3个片语当中的1个，具体位置看截图。
065	如果我死在这里……	自订	索隆	2	最大HP提升42%；移动速度降低20%	使用索隆完成酒馆任务新世界篇-08"冲上处刑台的顶端！"后随机获得。
066	……我把我的首级给你！！	自订	索隆	2	强化状态持续时间提升50%；最大HP降低10%	使用索隆完成酒馆任务新世界篇-13"海上餐厅大乱斗"后随机获得。
067	那时候的力量，必须随时……	自订	索隆	2	攻击力提升36%；移动速度降低15%	使用索隆完成酒馆任务伟大的航路篇-10"穿越炎热的砂漠"后随机获得。
068	这是为了要超越你……！！！	自订	索隆	2	攻击力提升36%；最大HP降低20%	使用索隆完成酒馆任务新世界篇-19"共斗！红发与鹰眼！"后随机获得。
069	我等的就是这种山穷水尽……	自订	索隆	2	HP过低时攻击力增加50%；HP过低时必杀技的攻击力增加50%	使用索隆完成酒馆任务新世界篇-16"砂漠王国的故事"后随机获得。
070	耐心看完这场比赛！！！	自订	索隆	2	HP渐渐回复	使用索隆完成酒馆任务新世界篇-22"激烈战斗！世界政 府最强战力"后随机获得。
071	到地狱的彼端。	自订	索隆	3	SP渐渐回复	在"科尔波山"使用索隆的"砍断"，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
072	苦难算什么。	自订	索隆	3	获得经验值增加60%；最大HP降低15%	使用索隆完成酒馆任务伟大的航路篇-19"抢夺海军高官的财宝！"或24"焚烧殆尽！海军元帅现身！"后随机获得。
073	早就应该逃走了。	自订	索隆	4	攻击力提升12%；提升必杀技攻击力31%	使用索隆完成酒馆任务新世界篇-12"揭发冰炎之岛的阴谋！"后随机获得。

序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
074	我要把所有敌人都打倒!	道具	索隆	0	所有人攻击力提升Lv4	故事模式第八话获得。
075	给我振作一点!!!	道具	索隆	0	所有人必杀技攻击力提升Lv4	故事模式第二话获得。
076	不如努力的挣扎一下吧……	道具	索隆	0	所有人18秒内攻击超强化	使用索隆完成酒馆任务四皇篇-02“冰炎之岛的故事”后随机获得。
077	如果是用剑的，就请让我来应付!	道具	索隆	0	所有人18秒内斩击无效	使用索隆完成酒馆任务伟大的航路篇-03“危险重重!收集爆弹岩”后随机获得。
078	我想钓鱼……	道具	索隆	0	所有人钓鱼强化Lv4	使用索隆完成酒馆任务东海篇-10“找出钻入桶子的那家伙!”后随机获得。
079	我本来是个小偷，现在是个海贼。	技能	娜美	0	娜美的“偷窃”，现在可以使用了。	故事模式第四话获得。
080	维萨利亚的“天候科学”……	技能	娜美	0	娜美的“黑球　雷云棒竿”，现在可以使用了。	故事模式第三话获得。
081	诞生吧!雷电!!	技能	娜美	0	娜美的“雷霆之刃天候”，现在可以使用了。	故事模式第六话获得。
082	伤个一只脚、两只脚、三只脚……	技能	娜美	0	最大HP提升12%	故事模式第四话获得。
083	我可没那么温柔喔!	技能	娜美	0	攻击力提升12%	故事模式第七话获得。
084	虽然这100%是我的过失……	技能	娜美	0	雷攻击耐性提升9	使用娜美完成酒馆任务东海篇-15“贝壳战斗!追寻叫声!”后随机获得。
085	幸福的一击!一人收10万。	技能	娜美	0	小兵掉落的金钱增加30%	使用娜美完成酒馆任务东海篇-04“充满宝藏的砂漠之国!”后随机获得。
086	嘿嘿……我绝对不会听的!!!	技能	娜美	0	落水伤害降低30%	使用娜美完成酒馆任务东海篇-13“掌握世界的憧憬!”后随机获得。
087	请你们跟我……一起死吧!!!	技能	娜美	0	掉落伤害降低30%	使用娜美完成酒馆任务东海篇-20“收集极寒的果实!”后随机获得。
088	好啦!让我来试试……	自订	娜美	1	提升雷属性攻击力20%	故事模式第六话获得。
089	我只喜欢钱跟橘子!!	自订	娜美	1	小兵掉落的金钱增加100%	使用娜美完成酒馆任务伟大的航路篇-07“寻找科尔波山的高级食材!”后随机获得。
090	首先……其中八成是我的私房钱。	自订	娜美	1	吸取道具距离提升200%	使用娜美完成酒馆任务东海篇-19“神秘蛋探险队”后随机获得。
091	一时手痒	自订	娜美	1	偷窃机率提升20%	使用娜美完成酒馆任务东海篇-22“收集战斗兵器的零件!”后随机获得。
092	海贼所得的财宝，当然……	自订	娜美	1	40%机率增加获得的道具数目	使用娜美完成酒馆任务伟大的航路篇-04“处处宝藏的黄金乡!”后随机获得。
093	他们的强悍……	自订	娜美	1	强化状态持续时间提升33%	在“鱼人岛”的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
094	请注意……你的心脏会麻痹喔。	自订	娜美	2	提升雷属性攻击31%	使用娜美完成酒馆任务伟大的航路篇-12“雷迎降临!神之岛的战斗!”后随机获得。
095	这艘船的“航海士”是谁!!?	自订	娜美	2	提升雷属性攻击力42%;最大HP降低15%	使用娜美完成酒馆任务新世界篇-17“鸣叫之神与龙之雷”后随机获得。
096	我的预报都是正确的!!	自订	娜美	2	提升雷属性攻击力42%;移动速度降低10%	使用娜美完成酒馆任务新世界篇-03“突破正义之盾!”后随机获得。
097	要不要跟我合作赚他一票?	自订	娜美	2	小兵掉落的金钱增加100%;道具掉落机率提升15%	使用娜美完成酒馆任务伟大的航路-19“降落于大钟楼的传说”后随机获得。
098	其实我的人生过得不错。	自订	娜美	2	道具掉落机率提升15%;吸取道具距离提升200%	使用娜美完成酒馆任务伟大的航路-21“艾斯参战!火拳与黑胡子”后随机获得。
099	既然尝了这么多苦头……	自订	娜美	2	偷窃机率提升35%	使用娜美完成酒馆任务伟大的航路-20“见到也请保密!前海军上将”后随机获得。
100	路飞……救救我……	自订	娜美	2	接收到的HP回复效果提升25%;接收到的SP回复效果提升25%	使用娜美完成酒馆任务伟大的航路篇-22“抢夺海军高官的财宝!”后随机获得。
101	我是个“航海士”!!	自订	娜美	2	强化状态持续时间提升50%	使用娜美完成酒馆任务新世界篇-17“鸣叫之神与龙之雷”后随机获得。
102	我们可以答应喔	自订	娜美	2	道具片语的再充填时间缩短18%	参考064号片语。
103	这不是预言……而是预报!!	自订	娜美	2	雷攻击耐性提升38;麻痹机率降低80%	使用娜美完成酒馆任务新世界篇-17“鸣叫之神与龙之雷”后随机获得。
104	小心老娘扁你!!!	自订	娜美	2	攻击命中时的SP回复效果提升35%	使用娜美完成酒馆任务东海篇-15“贝壳战斗!追寻叫声!”后随机获得。
105	那么凄惨的死法!!!	自订	娜美	2	最大HP提升25%	使用娜美完成酒馆任务伟大的航路篇-12“雷迎降临!神之岛的战斗!”后随机获得。
106	我可以借你钱，不过要加收三倍利息喔。	自订	娜美	2	抓虫奖励转轮的效果提升78%	在“托兰斯镇”杂货店屋顶后面的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
107	我希望再他崩溃之前……	自订	娜美	3	移动速度提升30%	使用娜美完成酒馆任务新世界篇-08“冲上处刑台的顶端!”后随机获得。
108	我就不能只是个普通的航海士……	自订	娜美	3	获得经验值增加60%	在“SKYPIEA”使用索隆的“砍断”，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
109	我的本领现在才要发挥呢!!!	自订	娜美	3	攻击力提升25%	跟“托兰斯镇”南部大桥左侧草坪的男子交谈，交付1个短尾蛙获得圆滚滚放大镜。再跟东南方尽头的老奶奶交谈，用圆滚滚放大镜交换奇怪的石头。最后跟南部左侧草坪尽头的女子交谈，交付奇怪的石头，获得3个片语当中的1个，具体位置看截图。
110	叫我“魔法师”吧……	道具	娜美	0	所有人攻击雷属性化&属性强化Lv4	故事模式第五话获得。
111	被吓了这么多次……	道具	娜美	0	所有人道具掉落机率&敌人掉落金钱提升Lv4	故事模式第八话获得。
112	航海士的天气预报……	道具	娜美	0	所有人获得经验值提升Lv4	使用娜美完成酒馆任务东海篇-03“托兰斯镇的绿化活动”后随机获得。
113	我偶尔也想……	道具	娜美	0	所有人18秒内无敌状态	使用娜美完成酒馆任务新世界篇-17“鸣叫之神与龙之雷”后随机获得。
114	你们快把桥架好!不然揍扁你们喔!	道具	娜美	0	所有人18秒内移动超强化	使用娜美完成酒馆任务东海篇-09“收集软绵绵的云”后随机获得。
115	我宁可……什么都不要!!!!	道具	娜美	0	自己大幅减少HP来回复伙伴的SP	使用娜美完成酒馆任务四皇篇-06“最终乐章!神之岛的冒险”后随机获得。
116	新武器“明快之绿”!!	技能	乌索普	0	乌索普的“引诱昆虫”，现在可以使用了。	故事模式第四话获得。

序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
117	我要成为真正的"狙击王"……	技能	乌索普	0	乌索普的"必杀　绿星　骷髅爆炸草"，现在可以使用了。	故事模式第三话获得。
118	见识新武器"黑"兜的威力吧！！	技能	乌索普	0	乌索普的"必杀　绿星　冲击狼草"，现在可以使用了。	故事模式第六话获得。
119	我是乌索普船长！！！	技能	乌索普	0	最大HP提升12%	故事模式第七话获得。
120	见识到我的炮击技术了吗！！	技能	乌索普	0	攻击力提升12%	故事模式第八话获得。
121	乌索普船长要下水啰！！！	技能	乌索普	0	落水伤害降低30%	使用乌索普完成酒馆任务东海篇-09"收集软绵绵的云"后随机获得。
122	我是"勇敢的海上战士"……	技能	乌索普	0	掉落伤害降低30%	使用乌索普完成酒馆任务东海篇-19"回到千阳号上！"后随机获得。
123	不用心担……不……	技能	乌索普	0	昏迷机率降低50%	使用乌索普完成酒馆任务伟大的航道篇-06"来自未来国度的黑将军"后随机获得。
124	你就会被我狙击……	自订	乌索普	1	狙击模式的锁定数目增加3	故事模式第三话获得。
125	你不知道我乌索普大爷……	自订	乌索普	1	抓虫奖励转轮的效果提升72%	故事模式第五话获得。
126	我才是本海贼团最后的堡垒啦！！	自订	乌索普	1	抓虫体力损伤增加40%	使用乌索普完成酒馆任务东海篇-02"吃光砂漠里的肉！"后随机获得。
127	敌人是巨大的鱼……	自订	乌索普	1	钓鱼体力损伤和命中速度提升32%	使用乌索普完成酒馆任务新世界篇-02"捕捉栖息于近海的王者！"后随机获得。
128	我对于"瞄准"可是……	自订	乌索普	1	抓虫体力损伤增加16%；钓鱼体力损伤和命中速度提升16%	使用乌索普完成酒馆任务伟大的航路篇-07"寻找科尔波山的高级食材！"后随机获得。
129	你追得上我吗?	自订	乌索普	1	移动速度提升24%	使用乌索普完成酒馆任务东海篇-04"充满宝藏的砂漠之国！"后随机获得。
130	我不该这么固执——！！！	自订	乌索普	1	强化状态持续时间提升33%	参考064号片语。
131	"乌索普工厂"可以做很多东西。	自订	乌索普	1	吸取道具距离提升200%	在"托兰斯镇"工厂左边的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
132	任何难关都难不倒我……	自订	乌索普	1	最大HP提升15%	使用乌索普完成酒馆任务伟大的航路篇-10"穿越炎热的砂漠！"后随机获得。
133	"男子汉乌索普的大冒险"。	自订	乌索普	1	开始时的SP提升	在"托兰斯镇"博物馆屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
134	因为我本来！！！	自订	乌索普	1	异常状态持续时间下降60%	跟"托兰斯镇"南部大桥左侧草坪的男子交谈，交付1个三叉尾青鳉鱼获得清澈的蜜汁。再跟西南方尽头的小孩交谈，用清澈的蜜汁交换奇怪的金属。最后跟南部左侧草坪尽头的女子交谈，交付奇怪的金属，获得3个片语当中的1个，具体位置看截图。
135	跟我们一起逃走吧！！	自订	乌索普	2	移动速度提升30%；最大HP降低10%	使用乌索普完成酒馆任务伟大的航路篇-22"捕捉光速的海军上校！"后随机获得。
136	这里又不是地狱！！！	自订	乌索普	2	HP过低时攻击力增加50%	使用乌索普完成酒馆任务东海篇-16"回到千阳号上！"后随机获得。
137	快逃吧！先逃再说吧……	自订	乌索普	2	HP过低时移动速度增加50%	使用乌索普完成酒馆任务伟大的航路篇-15"新鱼人海贼团来袭！"后随机获得。
138	救命啊！狙击王……！！！	自订	乌索普	2	HP过低时必杀技的攻击力增加50%	使用乌索普完成酒馆任务伟大的航路篇-13"抓住电话虫！"后随机获得。
139	不管对手是谁都必须挺身而战……	自订	乌索普	2	最大HP提升42%；移动速度降低20%	使用乌索普完成酒馆任务新世界篇-16"砂漠王国的故事"后随机获得。
140	敌袭——！！！敌袭——！！！	自订	乌索普	2	道具片语的再充填时间缩短18%	使用乌索普完成酒馆任务新世界篇-04"打倒盘踞于砂漠的古代种！"后随机获得。
141	要是入宝山却空手而回……	自订	乌索普	2	道具掉落机率提升15%	在"SKYPIEA"的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
142	他一定会成为"海贼王"……	自订	乌索普	2	打击耐性提升9	使用乌索普完成酒馆任务新世界篇-07"海贼王的船员对决！"后随机获得。
143	我的老毛病……	自订	乌索普	2	最大HP提升33%；攻击力降低10%	使用乌索普完成酒馆任务新世界篇-04"打倒盘踞于砂漠的古代种！"后随机获得。
144	我已经想好要怎么打倒你了!	自订	乌索普	2	攻击命中时的SP回复效果提升35%	在"艾尼爱斯大厅"使用索隆的"砍断"，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
145	不管发生什么事都能不为所动！！	自订	乌索普	3	最大HP提升27%；攻击力提升18%；移动速度降低10%	使用乌索普完成酒馆任务四皇篇-04"捕捉吧！海底乐园冒险"后随机获得。
146	朝自己既定的道路前进……	自订	乌索普	3	获得经验值增加60%	使用乌索普完成酒馆任务新世界篇-08"冲上处刑台的顶端！"后随机获得。
147	和我决斗吧——！！！	自订	乌索普	4	提升必杀技攻击力42%；攻击力提升26%；移动速度降低15%	使用乌索普完成酒馆任务新世界篇-19"共斗！红发与鹰眼！"后随机获得。
148	出动！呜喔喔喔!	道具	乌索普	0	所有人移动速度提升Lv4	故事模式第七话获得。
149	没什么好怕的，我已非……	道具	乌索普	0	所有人飞行道具强化Lv4	故事模式第四话获得。
150	掩护就交给我吧！！	道具	乌索普	0	所有人24秒内攻击力附加沉睡效果	使用乌索普完成酒馆任务伟大的航路篇-10"穿越炎热的砂漠！"后随机获得。
151	你要获胜！然后我们大家一起……	道具	乌索普	0	所有人必杀技攻击力提升Lv4	使用乌索普完成酒馆任务东海篇-24"打破黑暗的正义！"后随机获得。
152	啊，抱歉。	道具	乌索普	0	自己32秒内不会被敌人视为目标；伙伴SP回复10%	使用乌索普完成酒馆任务东海篇-02"吃光砂漠里的肉！"后随机获得。
153	今天的我很不一样喔！！！	道具	乌索普	0	所有人抓虫强化Lv4	故事模式第二话获得。
154	怪物算什么！！看起来还觉得……	技能	山治	0	山治的"恶魔风脚　熟烧香烤SHOT"，现在可以使用了。	故事模式第三话获得。
155	那种回忆就烧掉吧!	技能	山治	0	山治的"地狱的回忆"，现在可以使用了。	故事模式第五话获得。
156	吃这件事就交给我吧！！	技能	山治	0	山治的"进攻料理"现在可以使用了。	初始获得。
157	长期以来！！！多谢你的照顾了!	技能	山治	0	最大HP提升12%	故事模式第七话获得。
158	好！我要用我在地狱锻炼两年……	技能	山治	0	攻击力提升12%	故事模式第四话获得。
159	这是……"爱的试炼"！	技能	山治	0	火攻击耐性提升9	故事模式第五话获得。
160	我一定会再来我心中的ALL BLUE!	技能	山治	0	落水伤害降低30%	使用山治完成酒馆任务东海篇-07"捕捉旅行的鱼"后随机获得。
161	于是就飞上天了！！	技能	山治	0	掉落伤害降低30%	使用山治完成酒馆任务东海篇-09"收集软绵绵的云"后随机获得。

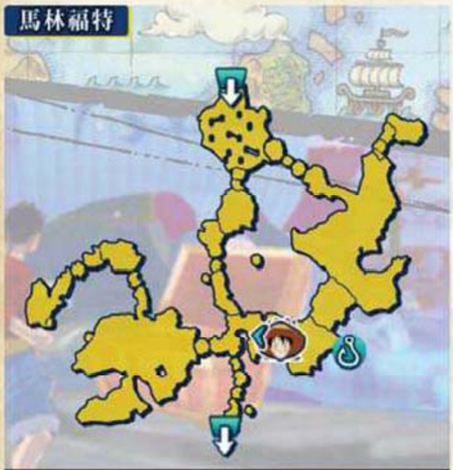
序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
162	我是“恋爱的烈火”！！	自订	山治	1	提升火属性攻击力20%	故事模式第五话获得。
163	很好吃吧?	自订	山治	1	回复技能的效果提升26%	使用山治完成酒馆任务东海篇-11“好想吃肉！雪山冒险”后随机获得。
164	我就是恋爱的奴隶！！	自订	山治	1	攻击力提升10%×女性的人数	故事模式第六话获得。
165	我的恋爱警戒是很万全的喔!	自订	山治	1	开始时SP提升×女性的人数	使用山治完成酒馆任务东海篇-04“充满宝藏的砂漠之国！”后随机获得。
166	真是美若天仙啊	自订	山治	1	掉落伤害降低48%；落水伤害降低48%	参考018号片语。
167	我听见……女性泪水滴落的声音。	自订	山治	1	提升必杀技攻击力22%	使用山治完成酒馆任务东海篇-07“捕捉旅行的鱼”后随机获得。
168	太好了……！！！被弄伤的是……	自订	山治	1	受到伤害时的SP回复效果提升60%	使用山治完成酒馆任务东海篇-07“捕捉旅行的鱼”后随机获得。
169	闭嘴！我只让女性……	自订	山治	1	异常状态持续时间下降60%	在“托兰斯镇”餐厅屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
170	终于找到了！！这里就是……	自订	山治	1	钓鱼体力损伤和命中速度提升30%	从“鱼人岛”左上的吓一跳菇跳到高台上，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
171	看来味道……似乎重了一点……	自订	山治	2	提升火属性攻击力31%	使用山治完成酒馆任务伟大的航路篇-09“追踪烈火徘徊的桶子！”后随机获得。
172	不如取走我的首级吧……！！	自订	山治	2	提升火属性攻击力42%；最大HP降低15%	使用山治完成酒馆任务新世界篇-13“海上餐厅大乱斗”后随机获得。
173	愤怒快让我的身体爆炸啦！！！	自订	山治	2	提升火属性攻击力42%；攻击命中时不提升SP	使用山治完成酒馆任务新世界篇-20“贯彻海贼的仁义！”后随机获得。
174	我名叫山治，是海上的……	自订	山治	2	回复技能的效果提升42%；攻击力降低6%	使用山治完成酒馆任务伟大的航路篇-02“钓起黑白熊猫鲨鱼吧！”后随机获得。
175	能原谅……“女人说谎”的人才算……男人!	自订	山治	2	攻击力提升22%×女性的人数；最大HP降低10%	使用山治完成酒馆任务新世界篇-11“打败六式最终奥义！”后随机获得。
176	你做不到的事就交给我……	自订	山治	2	使用的HP回复效果提升34%	使用山治完成酒馆任务新世界篇-10“学会鱼人空手道的秘诀吧！”后随机获得。
177	人……重要的是“心”！	自订	山治	2	使用的SP回复效果提升30%	在“托兰斯镇”餐厅2号店屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
178	我是非常喜欢淑女的……	自订	山治	2	火攻击耐性提升38；着火机率降低100%	使用山治完成酒馆任务四皇篇-07“豪爽！烤肉盛会！”后随机获得。
179	从地狱回来啦！！	自订	山治	2	最大HP提升25%	使用山治完成酒馆任务新世界篇-10“学会鱼人空手道的秘诀吧！”后随机获得。
180	男子汉山治，现在必须一搏！！	自订	山治	2	HP过低时攻击力增加50%	使用山治完成酒馆任务新世界篇-10“学会鱼人空手道的秘诀吧！”后随机获得。
181	我死也不会去踢女人呀……！！！	自订	山治	3	回复技能的效果提升60%；攻击力降低15%	使用山治完成酒馆任务新世界篇-14“身为王下七武海的人们”后随机获得。
182	我可不想……在这里慢慢等待！！	自订	山治	3	攻击力提升25%	使用山治完成酒馆任务伟大的航路篇-01“超越最强的剑客！”后随机获得。
183	我接受这个挑战！！！	自订	山治	3	获得经验值增加60%	在“科波尔山”使用布鲁克的“冲刺”，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
184	遇到最惨的状态时一定也会有……	自订	山治	4	攻击力提升35%；最大HP降低20%	使用山治完成酒馆任务伟大的航路篇-24“燃烧殆尽！海军元帅现身！”后随机获得。
185	以厨师的身份提供世界第一的……	道具	山治	0	所有人HP回复33%	故事模式第七话获得。
186	恋爱随时都像是场暴风雨！！	道具	山治	0	所有人回复SP50%，越多女性在场效果越好	使用山治完成酒馆任务东海篇-23“给心爱的人！海贼女帝现身！”后随机获得。
187	要是怕火的话那还当什么厨师……	道具	山治	0	所有人24秒内火属性攻击无效	使用山治完成酒馆任务伟大的航路篇-02“钓起黑白熊猫鲨鱼吧！”后随机获得。
188	我可是那种会因为愤怒……	道具	山治	0	所有人攻击火属性化&属性强化Lv4	故事模式第八话获得。
189	让我教教你们什么是餐桌礼仪……	道具	山治	0	所有人随机强化Lv4	使用山治完成酒馆任务东海篇-02“吃光砂漠里的肉！”后随机获得。
190	要说在地底下挖来挖去，我也是很擅长的！！	技能	乔巴	0	乔巴的“挖掘地面”，现在可以使用了。	故事模式第六话获得。
191	我是多尼……	技能	乔巴	0	乔巴的“调合　治疗药”，现在可以使用了。	故事模式第三话获得。
192	只要能够帮助你……	技能	乔巴	0	乔巴的“怪物强化　刻蹄　椰子”，现在可以使用了。	故事模式第七话获得。
193	我要努力变成更可靠的男人……	技能	乔巴	0	最大HP提升12%	故事模式第四话获得。
194	我倒是有还没开展现出来的……	技能	乔巴	0	攻击力提升12%	故事模式第七话获得。
195	没错！我是指麋鹿！！	技能	乔巴	0	冰攻击耐性提升9	使用乔巴完成酒馆任务东海篇-20“收集极寒的果实！”后随机获得。
196	这种时候还能保持下流的……	技能	乔巴	0	昏迷机率降低30%	使用乔巴完成酒馆任务东海篇-08“寻找雪山的香菇！”后随机获得。
197	你们就尽情地受伤吧！！	自订	乔巴	1	使用的HP回复效果提升25%	故事模式第三话获得。
198	请你教我……怎么成为医生吧!	自订	乔巴	1	回复技能的效果提升33%	故事模式第七话获得。
199	下次我做药给你吃！！	自订	乔巴	1	异常状态持续时间下降60%	在“托兰斯镇”药局屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
200	振作点啊!	自订	乔巴	1	中毒机率降低100%；沉睡机率降低100%；昏迷机率降低50%	使用乔巴完成酒馆任务四皇篇-05“磁鼓王国的支配者”后随机获得。
201	你说谁是猩猩啊！！	自订	乔巴	1	最大HP提升15%	使用乔巴完成酒馆任务伟大的航路篇-18“艾斯参战！火拳与黑胡子”后随机获得。
片语名称	这样一来……	自订	乔巴	1	最大HP提升15%	使用乔巴完成酒馆任务伟大的航路篇-18“艾斯参战！火拳与黑胡子”后随机获得。
202	这样一来……	自订	乔巴	1	强化状态持续时间提升33%	在“磁鼓王国”的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
203	有了……！我不逃跑了……！！！	自订	乔巴	1	受到伤害时的SP回复效果提升60%	参考109号片语。
204	我还是可以进行治疗。	自订	乔巴	2	使用的HP回复效果提升37%	使用乔巴完成酒馆任务伟大的航路篇-08“弄一块花田吧！”后随机获得。
205	我是医生啊！！！让我去……	自订	乔巴	2	回复技能的效果提升60%；攻击力降低15%	使用乔巴完成酒馆任务伟大的航路篇-11“重逢！磁鼓城的等待之人！”后随机获得。

序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
206	蒙面乔巴！！	自订	乔巴	2	道具片语的再充填时间缩短18%	使用乔巴完成酒馆任务东海篇-14“聚集在神圣之钟旁的蝴蝶”后随机获得。
207	加油吧！！我可是“希望”啊！！	自订	乔巴	2	异常状态持续时间下降95%	使用乔巴完成酒馆任务伟大的航路篇-18“艾斯参战！火拳与黑胡子”后随机获得。
208	我可是一点也没有……	自订	乔巴	2	打击耐性提升9	使用乔巴完成酒馆任务东海篇-15“贝壳战斗！追寻叫声！”后随机获得。
209	这种气候对我来说刚刚好呢。	自订	乔巴	2	冰攻击耐性提升38；冰冻机率降低100%	使用乔巴完成酒馆任务伟大的航路篇-05“在极寒之城蠢蠢欲动的影子”后随机获得。
210	现在我想成为一个能够……	自订	乔巴	2	最大HP提升25%	使用乔巴完成酒馆任务新世界篇-18“打到冰雷双龙！”后随机获得。
211	我是拽不拉几的……	自订	乔巴	2	攻击力提升15%	使用乔巴完成酒馆任务东海篇-11“好想吃肉！雪山冒险”后随机获得。
212	我要在这里扬起海贼之旗！！！	自订	乔巴	2	攻击命中时的SP回复效果提升35%	使用乔巴完成酒馆任务新世界篇-05“打赢瓦波尔军团！”后随机获得。
213	我的“危险探测器”有……	自订	乔巴	2	钓鱼体力损伤和命中速度提升32%	在“托兰斯镇”药局2号店屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
214	这不是锹形虫啦！！！	自订	乔巴	3	抓虫体力损伤增加42%	使用乔巴完成酒馆任务东海篇-08“寻找雪山的香菇！”或11“好想吃肉！雪山冒险”后随机获得。
215	太好了！你们还活着！！！	自订	乔巴	3	使用的HP回复效果提升50%；最大HP降低15%	使用乔巴完成酒馆任务新世界篇-09“三战巴基船长！”后随机获得。
216	你……这么说……	自订	乔巴	3	道具片语的再充填时间缩短24%；攻击力降低10%	使用乔巴完成酒馆任务新世界篇-21“坚守到底！暗夜的国防战！”后随机获得。
217	能不能把他交给我来对付？	自订	乔巴	3	HP渐渐回复	在“马林福特”的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
218	我一定会……变强的！！！	自订	乔巴	3	获得经验值增加60%	使用乔巴完成酒馆任务新世界篇-05“打赢瓦波尔军团！”后随机获得。
219	人类应该要过着更自由的生活啊！	自订	乔巴	3	移动速度提升30%	跟“托兰斯镇”南部的小孩对话，玩抢气球游戏并一次性获得100个以上的气球后获得，具体位置看截图。
220	医生快来——！啊！我就是——！	道具	乔巴	0	所有人HP回复33%	故事模式第二话获得。
221	呜喔喔喔！！我也要帮忙——！	道具	乔巴	0	所有人HP渐渐回复LV4	故事模式第四话获得。
222	我要成为“万能药”！	道具	乔巴	0	所有人解除并使所有异常状态60秒内无效	使用乔巴完成酒馆任务新世界篇-05“打赢瓦波尔军团！”或21“坚守到底！暗夜的国防战！”后随机获得。
223	我是怪物！！！所向无敌！！！	道具	乔巴	0	所有人防御力提升Lv4	使用乔巴完成酒馆任务东海篇-11“好想吃肉！雪山冒险”后随机获得。
224	很好！！我找到你们的弱点了！！	道具	乔巴	0	所有人24秒内攻击附加中毒效果	使用乔巴完成酒馆任务东海篇-11“好想吃肉！雪山冒险”后随机获得。
225	大家都没事吧？	道具	乔巴	0	所有人18秒内打击无效	使用乔巴完成酒馆任务伟大的航路篇-11“重逢！磁鼓城的等待之人！”后随机获得。
226	我在找的东西是……	技能	罗宾	0	罗宾的“解读石碑”，现在可以使用了。	故事模式第六话获得。
227	你是绝对逃不掉的。	技能	罗宾	0	罗宾的“千紫万红　巨大树　巴掌连击”，现在可以使用了。	故事模式第三话获得。
228	要为了别人变强……	技能	罗宾	0	罗宾的“千紫万红　巨大树　打击”，现在可以使用了。	故事模式第七话获得。
229	这是为了实现我的愿望！！！	技能	罗宾	0	最大HP提升12%	故事模式第四话获得。
230	你有比我强吗？	技能	罗宾	0	攻击力提升12%	故事模式第七话获得。
231	所以……你要负责。	技能	罗宾	0	受到伤害时的SP回复效果提升50%	使用罗宾完成酒馆任务东海篇-18“挑战划破大地的宝刀！”后随机获得。
232	随便你。	技能	罗宾	0	掉落伤害降低30%	使用罗宾完成酒馆任务东海篇-05“别迟疑！海军大乱斗！”后随机获得。
233	我拼命划。	自订	罗宾	1	开始时的SP提升	故事模式第五话获得。
234	我的梦想……有太多敌人了。	自订	罗宾	1	受到伤害时的SP回复效果提升60%	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-16“降落于大钟楼的传说”后随机获得。
235	好，交给我吧。	自订	罗宾	1	道具片语的再充填时间缩短12%	使用罗宾完成酒馆任务东海篇-17“死亡外科医生罗登场！”后随机获得。
236	谢谢……你们！	自订	罗宾	1	接收到的SP回复效果提升15%；使用的SP回复效果提升15%	使用罗宾完成酒馆任务东海篇-24“打破黑暗的正义！”后随机获得。
237	世界历史在沉睡着……	自订	罗宾	1	获得经验值增加27%	在“托兰斯镇”书店右侧的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
238	让人体的各个部位像开花一样……	自订	罗宾	1	吸取道具距离提升200%	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-19“掠夺海军高官的财宝！”后随机获得。
239	以为自己已经升天了呢！	自订	罗宾	1	异常状态持续时间下降60%	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-14“抢夺宝藏！海军本部争夺战”后随机获得。
240	不要妨碍我……！！	自订	罗宾	1	石化机率降低100%；昏迷机率降低100%	使用罗宾完成酒馆任务四皇篇-08“挑战老爹与儿子的羁绊！”后随机获得。
241	你们好像在做很有趣的事情呢。	自订	罗宾	1	钓鱼体力损伤和命中速度提升35%	使用罗宾完成酒馆任务东海篇-03“托兰斯镇的绿化活动”后随机获得。
242	你还真是粗暴啊。	自订	罗宾	1	提升必杀技攻击力20%	参考109号片语。
243	我的命运就会让你们……	自订	罗宾	2	攻击命中时的SP回复效果提升40%	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-13“抓住电话虫！”后随机获得。
244	原来不管航海或上陆都是……	自订	罗宾	2	SP渐渐回复	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-04“处处宝藏的黄金乡！”后随机获得。
245	因为我有我的伙伴。	自订	罗宾	2	道具片语的再充填时间缩短24%；攻击力降低20%	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-21“挑战海侠甚平！”后随机获得。
246	我已经不是孤单一个人了！！	自订	罗宾	2	接收到的SP回复效果提升25%；使用的SP回复效果提升25%；沉睡机率降低100%	使用罗宾完成酒馆任务新世界篇-17“鸣叫之神与龙之雷”后随机获得。
247	“历史文本”的文章……	自订	罗宾	2	获得经验值增加50%	使用罗宾完成酒馆任务新世界篇-03“突破正义之盾！”后随机获得。
248	有着你们所不知道的“黑暗”……	自订	罗宾	2	最大HP提升30%；攻击力降低10%	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-17“见到也请保密！前海军上将”后随机获得。

序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
249	身为一个人，这实在是太丢脸了。	自订	罗宾	2	最大HP提升21%；道具片语的再充填时间缩短18%	使用罗宾完成酒馆任务新世界篇-11 “打败六式最终奥义！” 后随机获得。
250	任何牺牲我都……	自订	罗宾	3	受到伤害时的SP回复效果提升100%；攻击命中时的SP回复效果提升36%；攻击力降低10%	使用罗宾完成酒馆任务新世界篇-03 “突破正义之盾！” 后随机获得。
251	我想活下去！！！！	自订	罗宾	3	HP过低时攻击力增加50%；攻击命中时的SP回复效果提升50%	使用罗宾完成酒馆任务新世界篇-11 “打败六式最终奥义！” 后随机获得。
252	我必须要回到……	自订	罗宾	3	HP渐渐回复	在“马林福特”的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
253	真是过分……	自订	罗宾	3	攻击力提升25%	在“SKYPIEA”的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
254	我很喜欢……冒险喔。	道具	罗宾	0	所有人PS回复50%	故事模式第六话获得。
255	我倒是可以帮你们喔。	道具	罗宾	0	自己将自己的SP分配给伙伴	故事模式第八话获得。
256	历史虽然会一再重演……	道具	罗宾	0	所有人获得经验值提升Lv4	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-12 “雷迎降临！神之岛的战斗！” 后随机获得。
257	马上就结束了，别乱动……	道具	罗宾	0	所有人24秒内攻击附加昏迷效果	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-04 “处处宝藏的黄金乡！” 后随机获得。
258	移动的工作就交给我吧。	道具	罗宾	0	所有人移动速度提升Lv4	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-08 “弄一块花田吧！” 后随机获得。
259	就算你现在后悔……我也不放过你！！！	道具	罗宾	0	所有人对小兵的伤害提升Lv4	使用罗宾完成酒馆任务伟大的航路篇-12 “雷迎降临！神之岛的战斗！” 或16 “降落于大钟楼的传说” 后随机获得。
260	我去准备一下武器。	技能	弗兰奇	0	弗兰奇的“设置炮台”，现在可以使用了。	初始获得。
261	使出“大绝招”来……	技能	弗兰奇	0	弗兰奇的“弗兰奇激光束”，现在可以使用了。	故事模式第一话获得。
262	“合体”！！！钢铁海贼！！！	技能	弗兰奇	0	弗兰奇的“钢铁海贼 弗兰奇将军”，现在可以使用了。	故事模式第四话获得。
263	我是……“改造人”！	技能	弗兰奇	0	最大HP提升12%	故事模式第三话获得。
264	我这真正的……	技能	弗兰奇	0	攻击力提升12%	故事模式第五话获得。
265	我已经……超越人类的智慧了！	技能	弗兰奇	0	打击耐性提升7；斩击耐性提升7	故事模式第七话获得。
266	我是人类啦！	技能	弗兰奇	0	掉落伤害降低30%	使用弗兰奇完成酒馆任务东海篇-22 “收集战斗兵器的零件！” 后随机获得。
267	别担心这艘船！！	技能	弗兰奇	0	落水伤害降低30%	使用弗兰奇完成酒馆任务东海篇-14 “聚集在神圣之钟旁的蝴蝶” 后随机获得。
268	喝啊！有种再……	自订	弗兰奇	1	最大HP提升16%	故事模式第一话获得。
269	“变——……” “体”！！！变~~~~~体	自订	弗兰奇	1	提升必杀技攻击力20%	故事模式第三话获得。
270	喔喔喔喔！我好喜欢你们啊——	自订	弗兰奇	1	受到伤害时的SP回复效果提升60%	使用弗兰奇完成酒馆任务伟大的航路篇-17 “见到也请保密！前海军上将” 后随机获得。
271	可恶！！超级不可原谅！！	自订	弗兰奇	1	中毒机率降低100%；昏迷机率降低100%	使用弗兰奇完成酒馆任务四皇篇-03 “激烈战斗！新旧王下七武海” 后随机获得。
272	嗯嗯——！！！新鲜啊！！！	自订	弗兰奇	1	异常状态持续时间下降60%	在“艾尼爱斯大厅”的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
273	你们更有男子气概啰！！	自订	弗兰奇	1	强化状态持续时间提升33%	在“托兰斯镇”南部西南方尽头最高建筑屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
274	我要走啦——！！！！	自订	弗兰奇	1	开始时的SP提升	使用弗兰奇完成酒馆任务伟大的航路篇-09 “追踪烈火徘徊的桶子！” 后随机获得。
275	快找吧！！我有“灯光功能”！	自订	弗兰奇	1	钓鱼体力损伤和命中速度提升35%	参考134号片语。
276	你的攻击根本……	自订	弗兰奇	2	最大HP提升27%	使用弗兰奇完成酒馆任务东海篇-05 “别迟疑！海军大乱斗！” 后随机获得。
277	只身面对海浪的狮子！	自订	弗兰奇	2	打击耐性提升6；斩击耐性提升6	故事模式第六话获得。
278	兄弟们！用“15号战略”！	自订	弗兰奇	2	提升必杀技攻击力34%	使用弗兰奇完成酒馆任务伟大的航路篇-24 “焚烧殆尽！海军元帅现身！” 后随机获得。
279	一切都已经准备好啦！	自订	弗兰奇	2	设置的炮台攻击力提升2个阶段	使用弗兰奇完成酒馆任务伟大的航路篇-09 “追踪烈火徘徊的桶子！” 后随机获得。
280	刚刚我的拳头……	自订	弗兰奇	2	攻击力提升15%	使用弗兰奇完成酒馆任务东海篇-01 “捕捉燃烧之岛的老鼠” 后随机获得。
281	你真是会夸奖人啊！！	自订	弗兰奇	2	HP渐渐回复	使用弗兰奇完成酒馆任务新世界篇-06 “小心脚底！幸存下来的黑将军” 或18 “打倒冰雷双龙！” 后随机获得。
282	喔啊啊啊——！！！！	自订	弗兰奇	2	受到伤害时的SP回复效果提升100%	使用弗兰奇完成酒馆任务新世界篇-06 “小心脚底！幸存下来的黑将军” 后随机获得。
283	混账！稍微伤害到你了吧！！！	自订	弗兰奇	2	攻击命中时的SP回复效果提升35%	使用弗兰奇完成酒馆任务新世界篇-05 “打赢瓦波尔军团！” 后随机获得。
284	战车来啰——♪	自订	弗兰奇	3	最大HP提升44%；移动速度降低10%	使用弗兰奇完成酒馆任务新世界篇-12 “揭发冰炎之岛的阴谋！” 后随机获得。
285	“人造人钢铁旅情”。	自订	弗兰奇	3	打击耐性提升10；斩击耐性提升10	使用弗兰奇完成酒馆任务伟大的航路篇-05 “在极寒之城蠢蠢欲动的影子” 后随机获得。
286	可乐是满的啦！！	自订	弗兰奇	3	提升必杀技攻击力45%；攻击命中时不提升SP	使用弗兰奇完成酒馆任务新世界篇-06 “小心脚底！幸存下来的黑将军” 后随机获得。
287	我们也渡过“新世界”的大浪吧！	自订	弗兰奇	3	获得经验值增加60%	使用弗兰奇完成酒馆任务新世界篇-01 “激烈冲突！世上最强的男人！” 后随机获得。
288	要我牺牲性命也在所不惜！	自订	弗兰奇	4	攻击力提升34%；最大HP降低15%	在“马林福特”的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
289	“铁甲本大爷”！！！	道具	弗兰奇	0	所有人防御力提升Lv4	故事模式第二话获得。
290	千万别死啊！不然我不会放过你的！！！	道具	弗兰奇	0	所有人18秒内防御超强化	故事模式第八话获得。
291	“弗兰奇”——“无敌”——！	道具	弗兰奇	0	所有人18秒内打击和斩击无效	使用弗兰奇完成酒馆任务东海篇-17 “死亡外科医生罗登场！” 后随机获得。
292	混账！我可是强到不像话。	道具	弗兰奇	0	自己一段时间内可无限使用SP；伙伴SP回复15%	使用弗兰奇完成酒馆任务四皇篇-09 “处刑台上的大乱斗！” 后随机获得。

序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
293	好吧！就让我来照顾这艘船！！！	道具	弗兰奇	0	所有人钓鱼强化Lv4	使用弗兰奇完成酒馆任务东海篇-03“托兰斯镇的绿化活动”后随机获得。
294	我不行了！脚快抽筋了！	技能	布鲁克	0	布鲁克的“奔跑”，现在可以使用了。	故事模式第六话获得。
295	让今天变成最棒的……	技能	布鲁克	0	布鲁克的“NEW WORLD”，现在可以使用了。	故事模式第三话获得。
296	“冰冻剑”！！仔细看……	技能	布鲁克	0	布鲁克的“哼歌　吹雪斩”，现在可以使用了。	故事模式第七话获得。
297	骨头也是有营养的！	技能	布鲁克	0	最大HP提升12%	故事模式第四话获得。
298	不惜粉身碎骨！！	技能	布鲁克	0	攻击力提升12%	故事模式第七话获得。
299	“献血冻结”“吹来的黄泉之风”	技能	布鲁克	0	冰攻击耐性提升9	使用布鲁克完成酒馆任务东海篇-08“寻找雪山的香菇！”后随机获得。
300	因为我“死了只剩骨头”……	技能	布鲁克	0	掉落伤害降低60%	使用布鲁克完成酒馆任务东海篇-21“大闹一场吧！深海大乱斗”后随机获得。
301	看吧！音乐就站在我这边！！	自订	布鲁克	1	道具片语的再充填时间缩短12%	故事模式第六话获得。
302	我不想再失去伙伴……	自订	布鲁克	1	强化状态持续时间提升33%	使用布鲁克完成酒馆任务东海篇-12“低吼的一击！灰熊枪！”后随机获得。
303	只要骨头本身没受到伤害……	自订	布鲁克	1	受到伤害时的SP回复效果提升60%	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-11“重逢！磁鼓城的等待之人！”后随机获得。
304	这个打冷颤的感觉……	自订	布鲁克	1	雷攻击耐性提升24	使用布鲁克完成酒馆任务东海篇-10“找出钻入桶子的那家伙！”后随机获得。
305	我却“脚踏宝地”地活着！	自订	布鲁克	1	最大HP提升15%	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-06“来自未来国度的黑将军”后随机获得。
306	可以让我看看内裤……	自订	布鲁克	1	使用的HP回复效果提升25%	在“托兰斯镇”杂货店2号店屋顶后面的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
307	对了，我可以加入……	自订	布鲁克	2	道具片语的再充填时间缩短18%	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-03“危险重重！收集爆弹岩”后随机获得。
308	约定是一种死都要遵守的……	自订	布鲁克	2	强化状态持续时间提升44%	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-23“红发香克斯登场！”后随机获得。
309	今天要让演唱会变成最棒的……	自订	布鲁克	2	状态强化技能的效果持续时间提升44%	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-14“抢夺宝藏！海军本部争夺战”后随机获得。
310	哟呵呵呵！音乐就是……力量！	自订	布鲁克	2	造成的异常状态效果持续时间提升44%	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-18“打倒冰雷双龙！”后随机获得。
311	我就会把你们的心脏给……	自订	布鲁克	2	攻击命中时的SP回复效果提升35%	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-16“降落于大钟楼的传说”后随机获得。
312	“黄泉之风”比寒冷的大雪冰冷！	自订	布鲁克	2	提升冰属性攻击力31%	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-17“见到也请保密！前海军上将”后随机获得。
313	让我的……心在发抖……	自订	布鲁克	2	冰攻击耐性提升38；冰冻机率降低100%	在“磁鼓王国”的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
314	我现在马上就去……解救你的心！	自订	布鲁克	2	移动速度提升25%	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-01“激烈冲突！世上最强的男人！”后随机获得。
315	前面有个生物！	自订	布鲁克	2	斩击耐性提升9	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-04“打倒盘踞于砂漠的古代种！”后随机获得。
316	我……能够活着真是太好了！！	自订	布鲁克	2	最大HP提升33%；移动速度降低10%	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-01“激烈冲突！世上最强的男人！”后随机获得。
317	就没什么好……	自订	布鲁克	2	最大Hp提升33%；攻击力降低10%	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-20“贯彻海贼的仁义！”后随机获得。
318	最后一击就交给我吧！！	自订	布鲁克	2	小兵掉落的金钱增加100%	参考134号片语。
319	今天真是个……	自订	布鲁克	2	抓虫体力损伤增加42%	在“托兰斯镇”音乐展演馆屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
320	如果帮不上大家……	自订	布鲁克	3	道具片语的再充填时间缩短24%；攻击力降低10%	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-10“学会鱼人空手道的秘诀吧！”后随机获得。
321	男子汉已经说过一定会回去了！	自订	布鲁克	3	强化状态持续时间提升74%；最大HP降低15%	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-16“砂漠王国的故事”后随机获得。
322	让我活在这世界上的“力量”……	自订	布鲁克	3	受到伤害时的SP回复效果提升100%；攻击命中时的SP回复效果提升34%；最大HP降低10%	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-09“三战巴基船长！”后随机获得。
323	“黄泉果实”真正的能力！！	自订	布鲁克	3	获得经验值增加60%	在“马林福特”使用布鲁克的“冲刺”，在红色宝箱中获得，具体位置看截图。
324	我会拼死命努力的！！	自订	布鲁克	3	攻击力提升35%；最大HP降低20%	使用布鲁克完成酒馆任务新世界篇-19“共斗！红发与鹰眼！”后随机获得。
325	我的音乐得到“力量”……	道具	布鲁克	0	所有人攻击力提升Lv4	故事模式第五话获得。
326	我会不惜牺牲性命保护你们的！！	道具	布鲁克	0	所有人防御力提升Lv4	故事模式第八话获得。
327	小心点喔~！！！	道具	布鲁克	0	所有人移动速度提升Lv4	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-22“捕捉光速的海军上校！”后随机获得。
328	这很冷哦，请小心。	道具	布鲁克	0	所有人24秒内冰属性攻击无效	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-15“新鱼人海贼团来袭！”后随机获得。
329	连灵魂都被打动了呢！！！	道具	布鲁克	0	所有人攻击冰属性化&属性强化Lv4	使用布鲁克完成酒馆任务伟大的航路篇-05“在极寒之城蠢蠢欲动的影子”后随机获得。
330	我去装死好了！	道具	布鲁克	0	自己32秒内不会被敌人视为目标；伙伴SP回复15%	使用布鲁克完成酒馆任务东海篇-07“捕捉旅行的鱼”后随机获得。
331	谁才是世界第一的科学家……	自订	凯撒	3	中毒机率降低100%；昏迷机率降低100%；沉睡机率降低100%	完成酒馆任务东海篇-12“低吼的一击！灰熊枪！”或任意击败凯撒的任务后随机获得。
332	好好地保护你想要保护的……	自订	克罗克达尔	5	最大HP提升40%；道具片语的再充填时间缩短26%	完成酒馆任务东海篇-18“挑战划破大地的宝刀！”或任意击败克罗克达尔的任务后随机获得。
333	基于“暗之正义”之名！！！	自订	路基	6	获得经验值增加100%；最大HP降低30%	完成酒馆任务东海篇-24“打破黑暗的正义！”或任意击败路基的任务后随机获得。

序号	片语名称	属性	角色	消耗值	说明	获得方式
334	鱼人才是“至高的种族”！	自订	荷帝	5		完成酒馆任务伟大的航路篇-15“新鱼人海贼团来袭！”或任意击败荷帝的任务后随机获得。
335	我可是“白胡子”啊！！！	技能	白胡子	0	最大HP提升5%；昏迷机率降低10%	完成酒馆任务新世界篇-01“激烈冲突！世上最强的男人！”或任意击败白胡子的任务后随机获得。
336	吞吞果实的真正力量……！！！	自订	瓦波尔	4	接收到的HP回复效果提升30%；接收到的SP回复效果提升30%	完成酒馆任务新世界篇-05“打赢瓦波尔军团！”或任意击败瓦波尔的任务后随机获得。
337	我的……时代啦！！！！	自订	黑胡子	7	攻击力提升35%；提升必杀技攻击力45%；最大HP降低50%	完成酒馆任务伟大的航路篇-18“艾斯参战！火拳与黑胡子”或任意击败黑胡子的任务后随机获得。
338	“恐惧”本身……正是“神”！	自订	艾尼路	5	雷攻击耐性提升35；最大HP提升40%	完成酒馆任务伟大的航路篇-12“雷迎降临！神之岛的战斗！”或任意击败艾尼路的任务后随机获得。
339	谢谢你们一直深爱着……	技能	艾斯	0	火攻击耐性提升7；道具片语的再充填时间缩短10%	完成酒馆任务伟大的航路篇-11“重逢！磁鼓城的等待之人！”或任意击败艾斯的任务后随机获得。
340	我已经决定要拼了这条命……	技能	甚平	0	最大HP提升5%；落水伤害降低10%	完成酒馆任务伟大的航路篇-21“挑战海侠甚平”或任意击败甚平的任务后随机获得。
341	速度就是“重量”……	自订	黄猿	5	移动速度提升40%；攻击命中时不提升SP	完成酒馆任务伟大的航路篇-22“捕捉光速的海军上校！”或任意击败黄猿的任务后随机获得。
342	“从容不迫的正义”。	自订	青雉	6	冰攻击耐性提升35；攻击命中时的SP回复效果提升50%	完成酒馆任务四皇篇-02“冰炎之岛的故事”或任意击败青雉的任务后随机获得。
343	决不能放过这些“邪恶”的海贼！	自订	赤犬	7	火攻击耐性提升35；攻击力提升40%	完成酒馆任务新世界篇-22“激烈战斗！世界政府最强战力”或任意击败赤犬的任务后随机获得。
344	你们好！	自订	巴基	4	道具掉落机率提升20%；小兵掉落的金钱增加100%；攻击力降低20%	完成酒馆任务新世界篇-07“海贼王的船员对决！”或任意击败巴基的任务后随机获得。
345	试着去超越插入勇猛的……	技能	密佛格	0	提升必杀技攻击力10%	完成酒馆任务伟大的航路篇-01“超越最强的剑客！”或任意击败密佛格的任务后随机获得。
346	该抢的位子……我一定会抢到！！	技能	罗	0	接收到的HP回复效果提升5%；使用的HP回复效果提升5%	完成酒馆任务东海篇-17“死亡外科医生罗登场！”或任意击败罗的任务后随机获得。
347	“恋爱永远是飓风”！	技能	汉库克	0	异常状态持续时间下降10%	完成酒馆任务东海篇-23“给心爱的人！海贼女帝现身！”或任意击败汉库克的任务后随机获得。
348	我是来结束……这场战争的！	技能	香克斯	0	攻击力提升5%；受到伤害时的SP回复效果提升10%	完成酒馆任务伟大的航路篇-23“红发香克斯登场！”或任意击败香克斯的任务后随机获得。
349	我实现了你昔日的梦想！！	自订	暗黑弗兰奇将军	3	开始时的SP提升；接收到的SP回复效果提升50%	完成酒馆任务伟大的航路篇-06“来自未来国度的黑将军”或任意击败暗黑弗兰奇将军的任务后随机获得。
350	不准对我的部下动手……	自订	斯摩格	6	获得的海贼点数提升30%；小兵的等级提升	在“托兰斯镇”书店对面最高建筑屋顶的红色宝箱中获得，具体位置看截图。
351	迈向崭新野心的第一步。	技能	雷德	0	最大HP提升5%；攻击力提升5%	完成酒馆任务四皇篇-01“再战！高傲的海贼团”或任意击败雷德的任务后随机获得。



014



017



018（2）



016



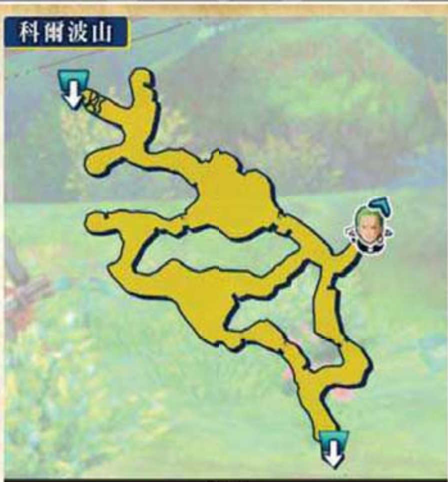
018（1）



018（3）



052



071



134（1）



064（1）



093



134（2）



064（2）



108



134（3）



064（3）



131



141



144



183



219



169



202



237



170



213



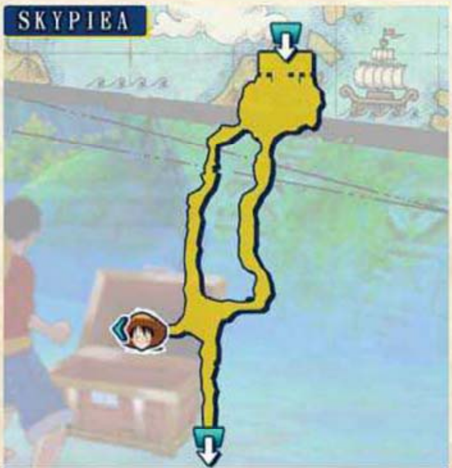
252



177



217



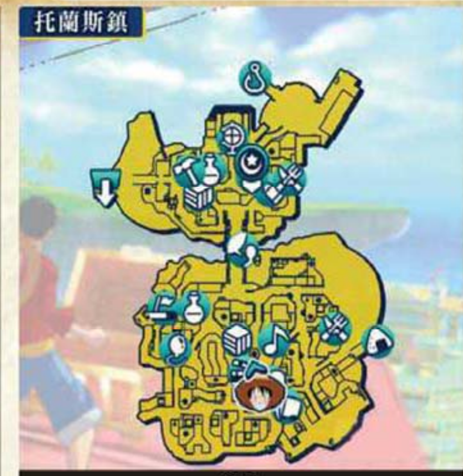
253



272



319



350



273



323



288



313

白金攻略

白金路线



游戏的的白金基本就是线性模式，和传统的日式游戏相同。刷刷刷的部分占了很大的时间比重，比较麻烦的就是人物图鉴以及全片语收集奖杯，好在游戏整体对操作要求不高，只要肯花时间白金是早晚的事。

1. 首先是剧情相关类奖杯，游戏开始后先将主线通关一次，把简单的先拿到。

2. 记得故事模式中多使用奖杯要求的技能来刷人头，通关后还没完成的话利用酒馆任务补充遗漏。

3. 由于有角色等级奖杯，所以要利用高难度酒馆任务获得经验值，任意一名角色达到50级即可。

4. 后期基本都是耗时类奖杯，注意角色平均等级达到30是个坎，过了这道难关能串联不少奖杯，下文的奖杯说明会详细解释。

奖杯说明

奖杯总数	57	铜杯	46	银杯	9	金杯	1	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	57～70小时
在线奖杯	无
难度相关奖杯	有
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
其他需要	双手柄

高贵成就 白金
取得条件：收集游戏中全部奖杯。

完成序章 铜杯
取得条件：完成序章。

完成第一话 铜杯
取得条件：完成第一话。

完成第二话 铜杯
取得条件：完成第二话。

完成第三话 铜杯
取得条件：完成第三话。

完成第四话 铜杯
取得条件：完成第四话。

完成第五话 铜杯
取得条件：完成第五话。

完成第六话
铜杯
取得条件：完成第六话。

完成第七话
铜杯
取得条件：完成第七话。

完成第八话
铜杯
取得条件：完成第八话。

完成最终话
银杯
取得条件：完成最终话。

时机正好
铜杯
取得条件：第一次成功使出动作。
奖杯说明：使用任意角色在敌人攻击时快速进行回避或反击。

因为我是橡胶人
铜杯
取得条件：进行路飞的“反弹”达100次以上。
奖杯说明：在故事模式或者刷酒馆任务中，面对海军杂兵使用路飞的“反弹”动作即可。

大剑豪
铜杯
取得条件：进行索隆的“砍落敌弹”达100次以上
奖杯说明：在故事模式或者刷酒馆任务中，面对海军杂兵使用索隆的“砍落敌弹”动作即可。

女小偷
铜杯
取得条件：进行娜美的“偷窃”偷取道具或贝里达100次以上
奖杯说明：在故事模式或者刷酒馆任务中，面对海军杂兵使用娜美的“偷窃”动作偷取道具或贝里达100次以上。



狙击王
铜杯
取得条件：用乌索普的“狙击模式”击中达200次以上
奖杯说明：在故事模式或者刷酒馆任务中，面对海军杂兵使用乌索普的“狙击模式”动作即可。

厨师
铜杯
取得条件：进行香吉士的“进攻料理”达50次以上
奖杯说明：在故事模式或者刷酒馆任务中，面对海军杂兵使用山治的“进攻料理”动作即可。推荐在“阿拉巴斯坦”沙漠的水井处通过无限补充SP来刷。

万灵药
铜杯
取得条件：进行乔巴的“调合治疗药”达50次以上
奖杯说明：在故事模式或者刷酒馆任务中，面对海军杂兵使用乔巴的“调合治疗药”动作即可。推荐在“阿拉巴斯坦”沙漠的水井处通过无限补充SP来刷。

考古学家
铜杯
取得条件：用罗宾的“解读石碑”获得道具达30次以上
奖杯说明：每章节的大地图各有一处石碑。每次“解读石碑”需要过24小时之后才能再次解读。可把PS3主机的时间往后调1天即可。

船工
铜杯
取得条件：用弗兰奇的“设置砲台”设下砲台达50次以上
奖杯说明：随便找一个空地，“设置炮台”50次即可，不用攻击到任何敌人。

灵魂之王
铜杯
取得条件：进行布鲁克的“NEW WORLD”达50次以上
奖杯说明：在故事模式或者刷酒馆任务中，面对海军杂兵使用布鲁克的“NEW WORLD”动作即可。推荐在“阿拉巴斯坦”沙漠的水井处通过无限补充SP来刷。

城里的好帮手
银杯
取得条件：达成60个以上的任务
奖杯说明：刷全片语的过程当中即可自动获得。

速度之星
铜杯
取得条件：任务“超越最强的剑客！”完成时间在3分钟以内
奖杯说明：直接跑到海上餐厅进行BOSS战，不用理会杂兵。注意鹰眼的必杀技是两段攻击，先是前方横向攻击，然后跳起纵向攻击。只要及时闪避或绕道鹰眼背后攻击即可。路飞弱斩击，推荐使用弗兰奇。

速度之后
铜杯
取得条件：任务“激烈冲突！世上最强的男人！”完成时间在6分钟以内
奖杯说明：双BOSS战，建议先集中火力解决攻击速度和攻击力都比较高的艾斯。因为白胡子几乎不会移动，所以相对比较好解决。

速度之王
铜杯
取得条件：任务“再战！高傲的海贼团”完成时间在6分钟以内
奖杯说明：和故事模式相同，雷德会有2个形态，建议先将等级练到较高时再挑战，准备好山治或乔巴及时补血即可。

不管几个人尽管放马过来！
铜杯
取得条件：合计打倒5000名以上的敌人
奖杯说明：刷全片语的过程当中会自动获得。

一发逆转
铜杯
取得条件：所有人的必杀技使用次数合计达100次以上
奖杯说明：借着刷人物奖杯的时候能够顺便获得。

沟通无碍
铜杯
取得条件：第一次进行强力语音的对话
奖杯说明：装备道具片语，在故事模式或酒馆任务中使用即可。

喜欢聊天
银杯
取得条件：进行强力语音的对话达300次以上
奖杯说明：装备道具片语，在故事模式或酒馆任务过程中自动获得。

千里之行始于足下
铜杯
取得条件：总移动距离达50000m以上
奖杯说明：刷全片语的过程当中会自动获得。

捕虫高手
铜杯
取得条件：取得13种以上的昆虫
奖杯说明：刷斗技场战绩报酬“初级陆上生物”、“中级陆上生物”、“高级陆上生物”即可轻松获得。

钓鱼高手
铜杯
取得条件：取得14种以上的鱼类
奖杯说明：刷斗技场战绩报酬“初级水上生物”、“中级水上生物”、“高级水上生物”即可轻松获得。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

最喜欢生物！
银杯
取得条件：凑齐所有昆虫、鱼类
奖杯说明：刷斗技场战绩报酬"初级水中生物"、"中级水中生物"、"高级水中生物"、"初级陆上生物"、"中级陆上生物"、"高级陆上生物"就可以获得全部的昆虫和鱼类。

人物名签
银杯
取得条件：完成角色图鉴
奖杯说明：刷全片语的过程中能够获得绝大部分人物图鉴。不过斯摩格和达斯琪的图鉴比较麻烦。这里告诉大家一个小窍门，只要任意接一个打败海军的酒馆任务，然后在城镇里等5到10分钟就会发生随机事件，在东北部的广告会有海军大乱战。反复挑战到第三次的时候会触发斯摩格和达斯琪的剧情，路飞只要根据提示及时逃脱即可获得。

名言录
银杯
取得条件：完成片语图鉴
奖杯说明：详见上文中的全片语收集内容。

君子一言既出驷马难追！
铜杯
取得条件：第一次进行发展

发展发展
铜杯
取得条件：进行发展达15次以上

发展大师
银杯
取得条件：进行过所有发展

超好吃～～～
铜杯
取得条件：在餐厅享用料理达100次以上
奖杯说明：在餐厅用餐100次，如果不想浪费素材的话，可以先存个档，获得奖杯后不保存再重新进游戏即可。

自给自足
铜杯
取得条件：在农场收成达30次以上
奖杯说明：随便种什么种子都行，每个格子都算1次收成，完成30个即可。

因祸得福
铜杯
取得条件：在药局调合达100次以上
奖杯说明：在药局调合任意100次，与"超好吃～～～"方法相同。

巨匠
铜杯
取得条件：在工厂开发达100次以上
奖杯说明：只要你有足够的贝里，利用频繁的开发素材步骤很容易获得。



吸金
铜杯
取得条件：博物馆总收益达50000贝里以上
奖杯说明：每次完成任务都记得去博物馆收钱即可。记得组合越多相应的收益也就越多。

片语之力
铜杯
取得条件：强化强力片语达100次以上
奖杯说明：片语等级越高，所需素材越珍贵，可以先挑低等级的片语来强化。

早安！
铜杯
取得条件：与城里的人打招呼达300次以上
奖杯说明：与城中头上有省略号的路人进行对话。

飞吧飞吧
铜杯
取得条件：使用橡胶火箭达500次以上

凑齐啦～
铜杯
取得条件：完成刮刮卡达10张以上
奖杯说明：选择最简单的刮刮卡完成即可。

让你看看我修行的成果
银杯
取得条件：任一角色等级达到50级
奖杯说明：每个角色都有提升经验值的片语可以装备，酒馆任务越难，经验值越多，推荐刷四皇篇-09"处刑台上的大乱斗！"500个海军经验很多，还能刷路飞等人的技能奖杯。

发挥本领
金杯
取得条件：所有角色的等级达到40级

小有积蓄
铜杯
取得条件：持有的贝里达到100000以上
奖杯说明：战斗中多使用娜美的"偷窃"技能即可。

新手毕业
铜杯
取得条件：海贼点数达5000以上
奖杯说明：刷全片语的过程当中会自动获得。

决不放过道具
铜杯
取得条件：破坏木箱达300个以上

我有伙伴
铜杯
取得条件：透过多人游玩达成任务

宣战声明
铜杯
取得条件：用火鸟星击中艾尼爱斯大厅的世界政府旗
奖杯说明：用乌索普在艾丽爱斯大厅的楼顶处用火鸟星攻击楼顶的旗子即可。

海贼的高峰
铜杯
取得条件：以高难度完成主线故事
奖杯说明：只要平均等级在30级以上，并且完成普通难易度的主线故事，即可选择高难易度进行二周目。由于等级充足，基本就相当于重新走一遍剧情模式。

冠军
银杯
取得条件：完成战斗斗技场
奖杯说明：斗技场制霸即可获得。

劲敌们
铜杯
取得条件：完成所有头目任务



DVD光盘内容介绍

《PS3 专辑》第 27 辑采用影像 DVD 光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可以在 PC 或 PS3 上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过 PC 打开，完整内容位于光盘根目录下的“PS3 专辑 VOL27 特别收录”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“高清美图”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。



新作影像

使命召唤 先进战争 DLC/ 生化危机 启示录 2/ 龙珠 超宇宙 / 最终幻想XIV 苍天的伊休加德 / 刀剑神域 失落之歌 / 勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城 / 乔乔的奇妙冒险 天堂之眼 / 海贼无双 3/ 热情传说 / 第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇



热血最强
《X 战警前传 金刚狼》
全程邪道全球最速



奖杯图标

刺客信条 叛变、光明之响、海贼王 无尽世界 红、火影忍者 究极忍者风暴 变革、闪之轨迹 1、闪之轨迹 2、使命召唤 先进战争、夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士、小小大星球 3 等 9 款游戏的奖杯图标。

【“奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制作过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】



游戏原声

刺客信条 叛变、闪之轨迹 1、闪之轨迹 2、夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士等多款游戏的原声音乐集。

【光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 或 AAC 文件、使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏、也可以拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

特色主题

植物大战僵尸、小小大星球 3、邪恶深处等多款精美特色主题。

【光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制、如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱、然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹、再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣、您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在





这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。】



游戏美图

刺客信条 叛变、闪之轨迹 1、闪之轨迹 2、夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士等多款游戏的高清游戏壁纸。

【光盘中提供的壁纸全部都是可以完美适应 PS3 分辨率的高清图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏、或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。】




THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡II
センノキセキII



奖杯攻略

孤岛惊魂 经典版
使命召唤 先进战争
女神骑士团 炎

特企集结

PLAYSTATION 20周年

改变游戏世界的20大创举

攻略集结

夏莉的工作室
黄昏海洋的炼金术士

英雄传说
闪之轨迹 I + II

超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木
信长的野望 创造 with 威力加强版 / 海贼王 无尽世界 红 / 刺客信条 叛变
火影忍者 终极忍者风暴 变革 / 光明之响

PS3专辑
VOL.27
PS3 SPECIAL

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

PS3专辑光盘定价：35.00元

本手册随盘附赠不能单独销售